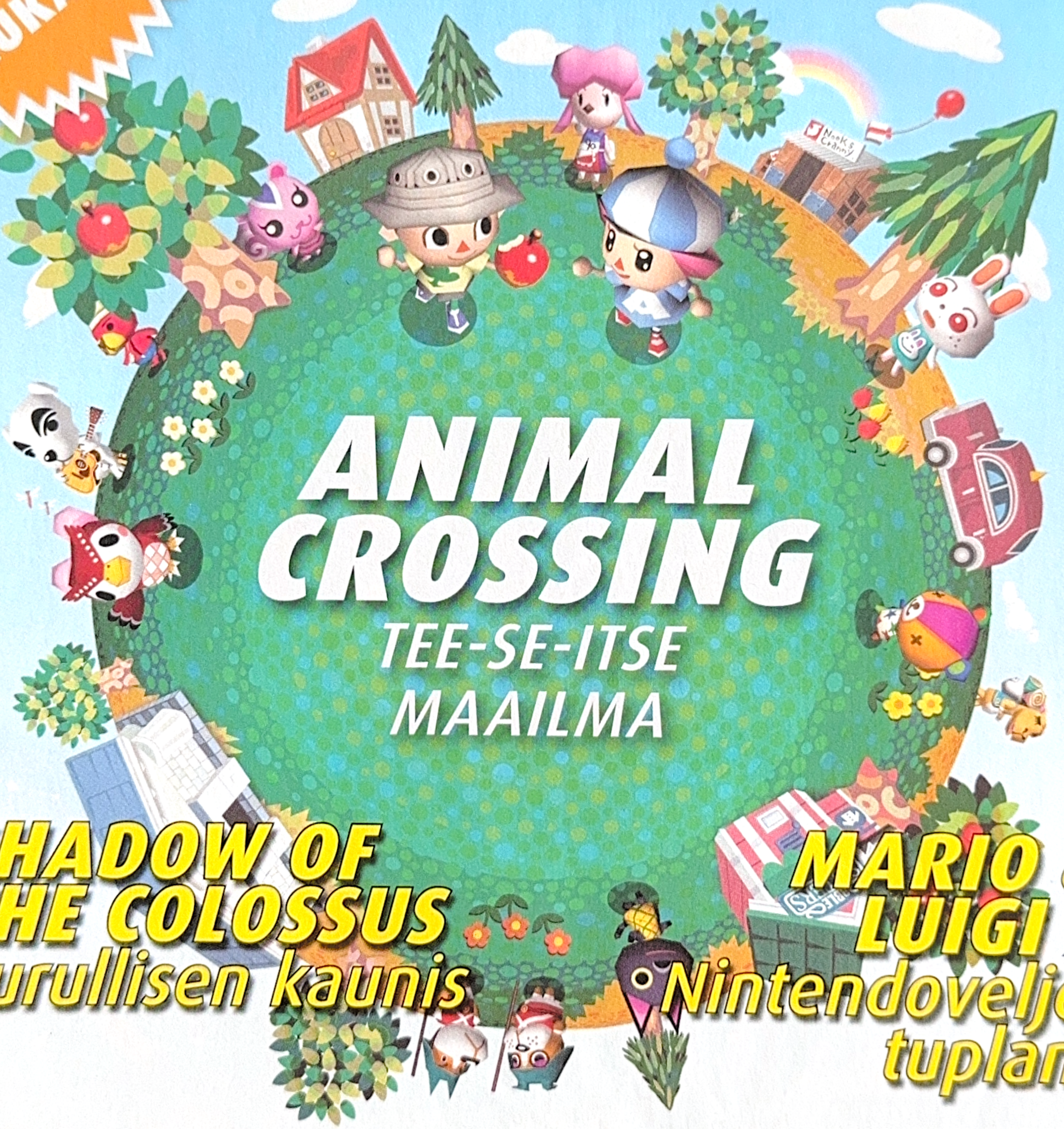
PELAA!

9

KAIKKI PELEISTÄ. KAIKENIKÄISILLE.

OTA MUKAAN!



ANIMAL CROSSING
TEE-SE-ITSE MAAILMA

SHADOW OF THE COLOSSUS
Surullisen kaunis

MARIO & LUIGI 2
Nintendoveljet tuplana

Darwinia Phoenix Wright Mario Party 7 RTL Ski Jumping 2006 Trauma Center World Series of Poker Viewtiful Joe: Double Trouble Black Fight Night 3 Star Wars: Empire At War World of Warcraft

PELAA!

PELAA!-LEHTI
Postiosoite: PL 15, 00301 HELSINKI
Puh: 09-436 93757
Fax: 09-436 93758

Email: toimitus@pelaa.info
www.pelaa.info

SISÄLTÖ
Päätoimittaja Harro Grönberg
Avustajat Aki Ahlroth, Jarkko Fräntilä, Jari Hourula, Miika Huttunen, Aki Järvinen, Lassi Kurkijärvi, Bo Marttila, Joonas Pikkarainen, Mikko Rautalahti, Jari Tomppo, Pekka Vuorela

ULKOASU
Art Director Seppo K. Niiranen

ILMOITUKSET JA MYYNTI
Harri Manninen
Puh: 050-313 7696
Email: harri@h-town.fi

ASIAKASPALVELU JA TILAUKSET
asiakaspalvelu@pelaa.info
Puh: 09-436 93757
10:00-14:00

KUSTANTAJA
H-Town Oy
PL 1378, 00101 HELSINKI
Toimitusjohtaja: Petteri Moisio
Sisältöjohtaja: Lassi Kurkijärvi
Markkinointijohtaja: Harri Manninen

Painettu Suomessa, UPC-Vaasa

ISSN 1795-7001

PELAA!-lehden kaikki oikeudet, tekijänoikeudet mukaan lukien, ovat H-Town Oy:llä tai muilla oikeudenhaltijoilla. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla. Kaikki oikeudet pidätetään.

"PlayStation", "PS one", "PlayStation 2", "PSP" ja "PS2" ovat Sony Computer Entertainment Inc tai Sony Computer Entertainment Europe Limited rekisteröityjä tavaramerkkejä.

"Microsoft", "Xbox", "Xbox 360" ja Xbox- ja Xbox 360 -logot ovat Microsoft Corporation USA:n tai sen konserniyritysten rekisteröityjä tavaramerkkejä ja niitä käytetään Microsoftin myöntämän lisenssin perusteella.

"GameCube", "Game Boy", "DS", "Game Boy Advance" ja "Game Boy Micro" ovat Nintendo Company Limited rekisteröityjä tavaramerkkejä.

PELAA!-lehti tunnustaa kaikki tekijänoikeudet tässä numerossa. Olemme tunnustaneet tekijänoikeuden haltijat niissä tilanteissa, joissa se on ollut mahdollista. Mikäli emme ole hyvittäneet tekijänoikeuttasi, ota yhteyttä ja korjaamme erehdyksen.

H-Town Oy vastaa PELAA!-lehden toimituksellisen sisällön lainmukaisuudesta. H-Town Oy:llä on oikeus toimituksellisesti käsitellä tai olla julkaisematta osittain tai kokonaan PELAA!-lehteen lähetettyä tilaamatonta aineistoa. Materiaalin lähettäjä vastaa lähettämänsä tai välittämänsä aineiston osalta siitä, että aineiston julkaiseminen ei loukkaa ketään kolmatta tai kenenkään kolmannen omistus-, tekijän- tai muitakaan oikeuksia eikä ole lain tai hyvän tavan vastaista. Emme takaa PELAA!-lehdessä julkaistujen artikkelien virheettömyyttä, emmekä vastaa esiintyneistä virheistä.

Palveluiden tai tuotteiden mainostaminen on maksullista ja siitä on sovittava erikseen etukäteen. Mainosten ja ilmoitusten julkaisuun sovelletaan kulloinkin voimassa olevan mediakortin ehtoja. Kaikki hyväksytyt mainokset ja ilmoitukset pyritään julkaisemaan sovitussa numerossa. Mikäli ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta tai ulkopuolisesta tiedontuottajasta johtuvasta syystä kuitenkaan voida julkaista sovitussa numerossa, H-Town Oy ei vastaa tästä mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. H-Town Oy:n vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu enintään ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen.

Toinen vuosikerta. Vuonna 2006 ilmestyy 8 numeroa.

h-town

VIILALLA, KEVYESTI

PELAA!-lehti on uudistunut – ei toki millään ääriradikaalilla tavalla. Merkittävin kehitysaskel on päätös pudottaa lehdestä K-18-luokituksen saaneet pelit. Tämä on koko perheen pelilehti. Teimme myös lehden ilmeestä ilmavamman.

Sisältöpuolella on tehty hienosäätöä. Se näkyy lähinnä "Sallittu lapsille?" -osion laajennuksena. Saimme palstasta hyvää palautetta ja laajensimme sen käsittelemään videopelien ympärillä käytävää ikäraja- ja luokittelukeskustelua, jossa riittääkin pohdittavaa.

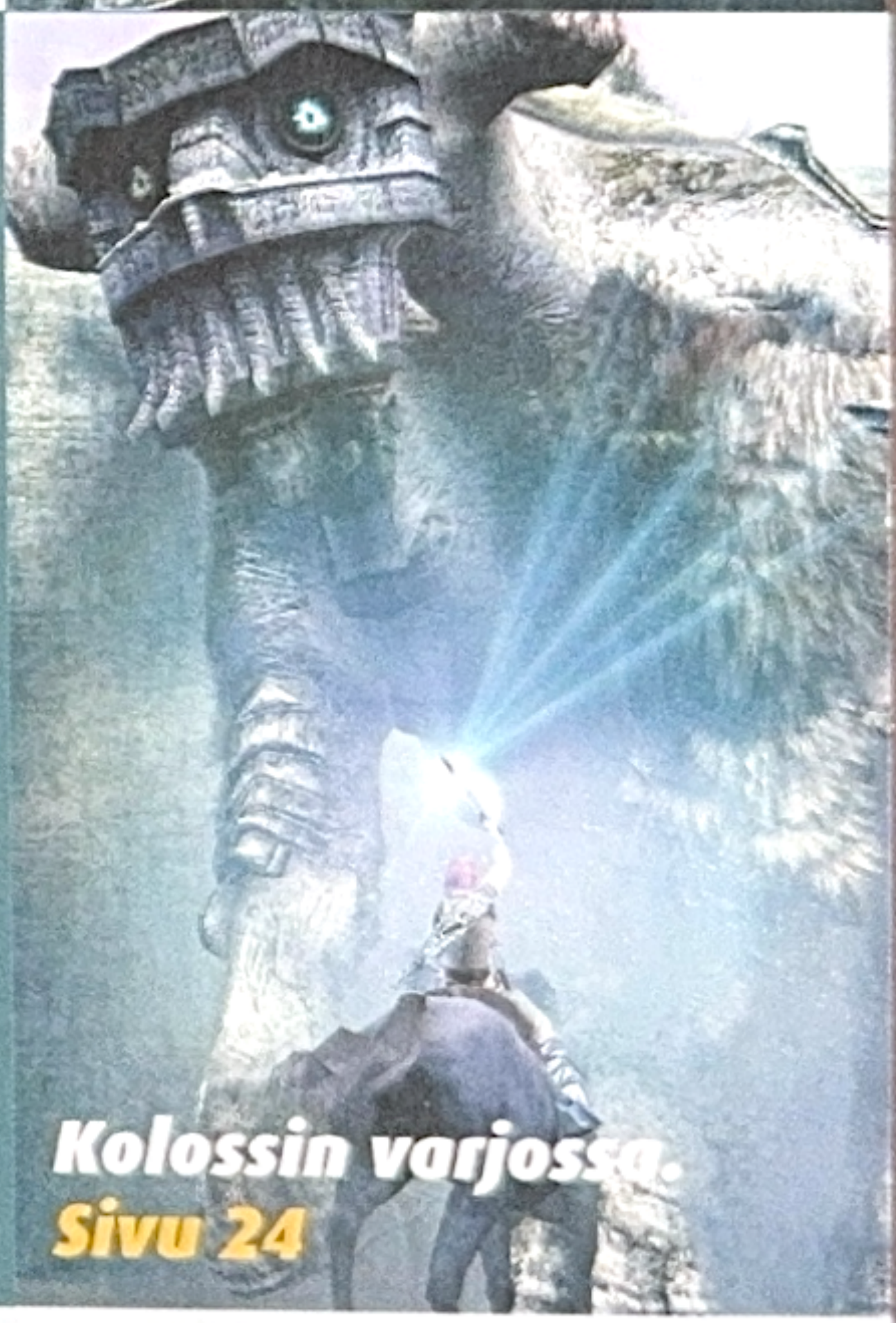
Muutoin jatkamme vanhaan malliin: käsittelemme pelejä, pelikoneita ja harrastuksen uusia tuulia.

Tässä numerossa arvostellaan muun muassa surumielinen ja ajatuksia herättävä *Shadow of the Colossus*, kohuttu räiskintäpeli *Black* ja iso liuta Nintendon DS-käsikonsolipelejä, kuten *Animal Crossing*, *Mario & Luigi 2* ja *Phoenix Wright* sekä *Trauma Center*. Mukana on myös kaunis ja kekseliäs pc-peli, *Darwinia*.

– Harro Grönberg, päätoimittaja

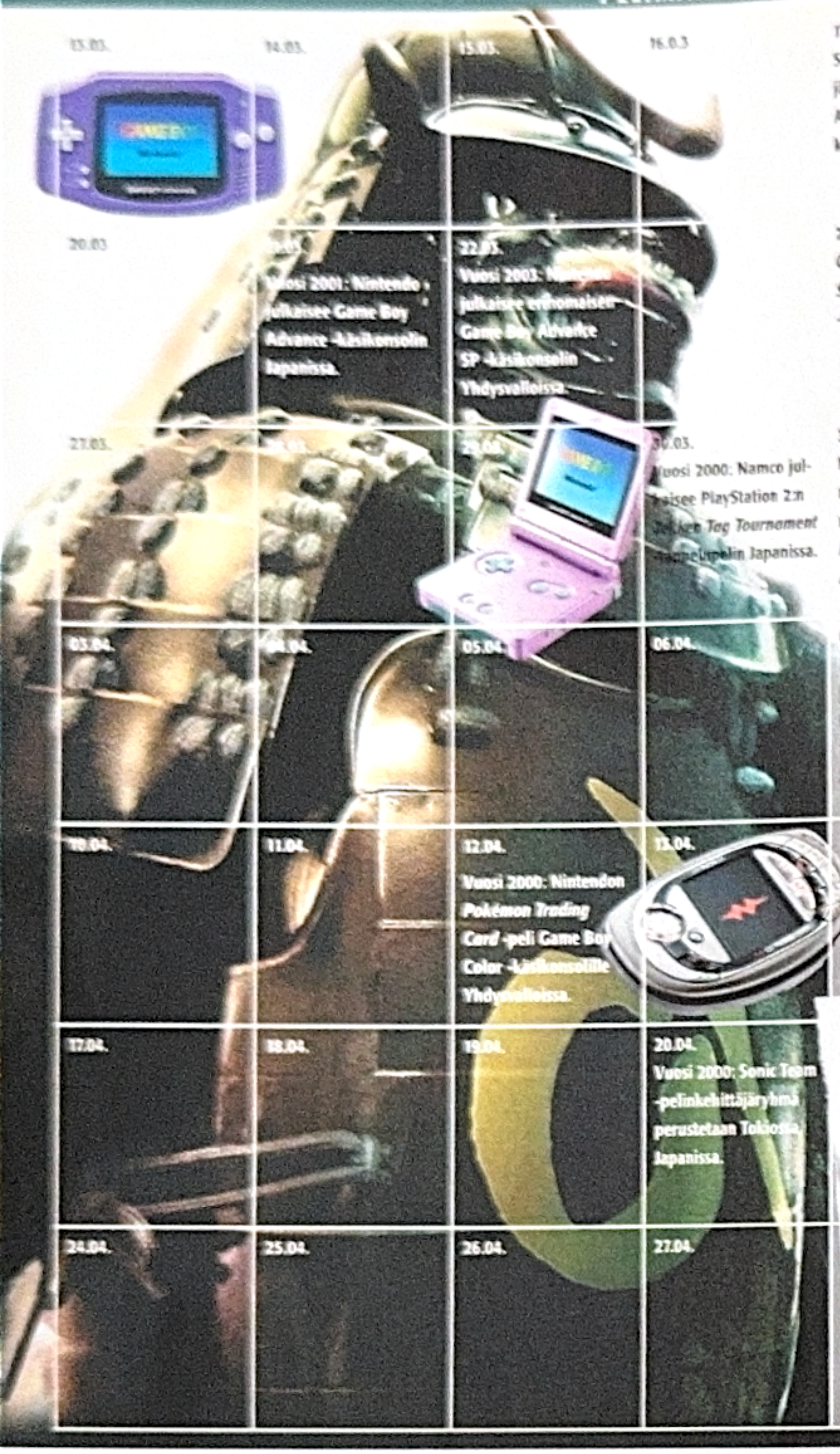
SISÄLTÖ

4 Pelimaailma nyt
6 Myydyimmät pelit
7 Tekniikka tutuksi: Mikä ihmeen HD?
8 Omat maailmat verkossa
14 Joona Leppänen: Ammattina pelaaja
15 Arvosteluasteikko ja symbolit
16 Black
17 Darwinia
Star Wars: Empire at War
18 Phoenix Wright
Trauma Center
Mario & Luigi: Partners in Time
20 RTL Ski Jumping 2006
World Series of Poker
21 Animal Crossing: Wild World
Viewtiful Joe: Double Trouble
24 Shadow of the Colossus
26 Fight Night Round 3
Dead or Alive 4
28 Lapsille sallittu?
30 Elokuvat



JAKELUPISTEET

Carrols: Iso Omena, Aleksanterinkatu, Itäkeskus, Stockmann
Hesburger: Espoontori, Tapiola, Forum, Itäkeskus, Pasila, Tennispalatsi, Kauppakeskus Linna, Jyväskylä Forum, Järvenpää, Kauniainen, Kerava, Kouvola, Lahti, Loimaa, Oulu Citytalo, Pori Tiilimäki, Rovaniemi Sampokeskus, Plaza, Hämeenkivi, Tammela, Pispala, Antintalo, Turku Linja-autoasema, Vaasa, Myyrmanni
Tilt Pelaajan Pelikauppa: Hansakortteli Turku, CM Länsikeskus Turku, Kauppakeskus Mylly Raisio, Tampere Keskusta, Tampere Koskikeskus, Kauppakeskus Itäkeskus, Kauppakeskus Sello, Kauppakeskus Jumbo
Prisma: Halikko, Hyvinkää, Hämeenlinna, Iisalmi, Imatra, Iso Omena, Itäharju, Joensuu, Jumbo, Järvenpää, Kajaani, Kangasala, Kannelmäki, Keljo, Keminmaa, Kerava, Kirkkonummi, Kokkola, Kotka, Kouvola, Kuopio, Kuusamo, Lahti, Lappeenranta, Limingantulli, Linnanmaa, Malmi, Mikkeli, Mylly, Nummela, Olari, Oulu, Pietarsaari, Piispanristi, Pori, Rauma, Rovaniemi, Savonlinna, Seinäjoki, Sello, Seppälä, Tampere, Tampereentie, Tikkuri, Vaasa, Varkaus



13.03.

14.03.

15.03.

16.03.

17.03. Segan supersiili, Sonic, jälleen vauhdissa. Ajopeli *Sonic Riders* kaupoissa. (GC, PS2)

18.03. Vuosi 1982: Magnavox vetää *K.C. Munchkinin* markkinoilta, sillä se oli Atarin *Pac-Manin* liian suora kopio.

19.03 Vuosi 2002: Sega julkaisee *Virtua Fighter 4* -taistelupelin PlayStation 2:lle Yhdysvalloissa.

20.03

21.03. Vuosi 2001: Nintendo julkaisee Game Boy Advance -käsikonsolin Japanissa.

22.03. Vuosi 2003: Nintendo julkaisee erinomaisen Game Boy Advance SP -käsikonsolin Yhdysvalloissa.

24.03 Odotettu *The Elder Scrolls IV: Oblivion* -roolipeli julkaistaan.

25.03.

26.03 Vuosi 2001: Nintendo julkaisee *Pokémon Stadium 2* -pelin Nintendo 64 -konsolille.

27.03.

30.03. Vuosi 2000: Namco julkaisee PlayStation 2:n *Tekken Tag Tournament* [illegible]pelin Japanissa.

31.03. Nintendon omaperäinen *Odama*-sotaflipperipeli julkaistaan. (GC) Animaatioelokuva *Ice Age 2* ensi-illassa.

01.04.

02.04. Vuosi 1998: Sony toimittaa 10 miljoonannen PlayStation-konsolin yhdysvaltalaisille jälleenmyyjille.

03.04.

04.04.

05.04.

06.04.

07.04. *Tomb Raider: Legend* julkaistaan. Leiki Jarkko Niemistä! Tennispeli *Top Spin 2* kaupoissa.

08.04.

09.04.

10.04.

11.04.

12.04. Vuosi 2000: Nintendon *Pokémon Trading Card* -peli Game Boy Color -käsikonsolille Yhdysvalloissa.

13.04.

14.04. Vuosi 2004: Nokia julkistaa N-Gage QD -pelipuhelimen. *Dragon Ball Z: Shin Budokai* kaupoissa.

15.04. Vuosi 1999: Sega ilmoittaa julkaisevansa Dreamcast-konsolin syyskuun 9. päivä Yhdysvalloissa.

16.04.

17.04.

18.04.

19.04.

20.04. Vuosi 2000: Sonic Team -pelinkehittäjäryhmä perustetaan Tokiossa, Japanissa.

21.04. Näyttävä *Test Drive Unlimited* -autopeli kaupoissa.

22.04.

24.04.

25.04.

26.04.

27.04.

28.04. Japanilainen konsoliroolipeli *Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King* kaupoissa. *PELAA!*-lehti ilmestyy!

29.04.

WORLD OF WARCRAFT EI LEVIÄ KONSOLIVERKKOON

Massiiviverkkoroolipeli *World of Warcraft* ei käänny konsolimuotoon. Vaikka tästä harppauksesta on huhuilta ja sitä on toivottu, pelin kehittäneen Blizzardin johtaja **Paul Samsin** mukaan ongelma piilee Xbox 360 -konsolissa. Pelikone on kaikesta huolimatta niin erilainen, ettei pc-verkkoroolipeli käänny sille ilman kompromisseja – ja niitä ei yhtiö halua missään nimessä tehdä. Toinen suuri kynnys on konsoliohjain, joka on hankala saada vastaamaan pc-ympäristön hiiri ja näppäimistö -yhdistelmää.

On harmi, mikäli *World of Warcraft* jää ainoastaan pc- ja Mac-käyttäjien iloksi, mutta toisaalta on mukava kuulla, ettei pelistä tehdä puolivillaista käännöstä dollarinkuvat silmissä kiiluen.

SUOMALAISET NÄYTTÄVÄT RALLIMALLIA

Suomalaisen Bugbear Entertainmentin ensimmäinen konsolipeli, romuralli *FlatOut*, vastaanotettiin ristiriitaisin tuntein. Sitä on kuitenkin myyty jo yli 800 000 kopiota, joten se on menestynyt yhtiön vaativaa ja kehuttua *Rally Trophy* -pc-rallisimulaattoriakin paremmin. Se on hieno suoritus, eikä ole mitään syytä epäillä, ettei jatko-osa, *FlatOut 2*, yltäisi samanlaisiin myyntilukuihin.

Bugbear lupailee entistä enemmän romutettavaa ja paremman fysiikkamallinnuksen, jonka ansiosta kaahaaminen on vielä aikaisempaakin nautittavampaa. Jokaiselle radalle luvataan yli 5 000 rikkoutuvaa kohdetta ja jokaisessa autossa on 40 vaurioituvaa kohtaa.

Peli sijoittuu Pohjois-Amerikkaan, ensimmäisessä pelissä nähdyn Euroopan sijaan. Autoja on nyt 34. Se on yli kaksi kertaa enemmän kuin alkuperäisessä *FlatOutissa*. Virtuaaliautotallin ansiosta pelaaja voi myös omistaa enemmän kuin yhden auton.

Suomalaista osaamista pääsee arvostelemaan, kun *FlatOut 2* julkaistaan myöhemmin tänä vuonna PlayStation 2:lle, Xboxille sekä pc:lle.

ALKUPERÄINEN TRILOGIA LEGOILLA

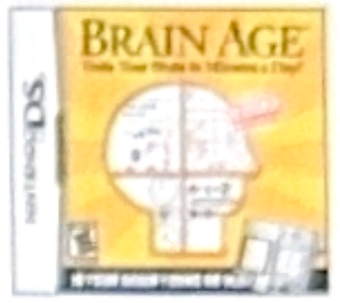
Hilpeälle *Lego Star Wars* -toimintapelille kehitetään jatko-osaa. Ensimmäinen Lego Tähtien sota perustui uuteen trilogiaan, eli episodeihin 1–3. Nyt Lego-käsittelyn saavat alkuperäinen *Tähtien sota*, *Imperiumin vastaisku* ja *Jedin paluu*.

Lego Star Wars II: The Original Trilogy on ensimmäisen pelin tapaan suunniteltu koko perheelle soveltuvaksi, vaikka mukana onkin muun muassa Darth Vader, joka käyttää Voiman pimeää puolta. Jatko-osasta löytyy kaiken kaikkiaan yli 100 *Tähtien sota* -hahmoa. Niistä 50 on pelaajien muokattavissa.

Uutta on vapaapelimahdollisuus erilaisilla elokuvista tutuilla kulkuvälineillä, kuten X-siivellä ja TIE-hävittäjällä, sekä hahmokohtaiset erikoisliikkeet ja -hyökkäykset. Kokeneemmille pelaajille löytyy myös vaativampi vaikeustaso.

Alkuperäisten elokuvien tähtihetket pääsee pelaamaan itse läpi Lego-hahmoilla syksyllä, kun jatko-osa julkaistaan Nintendon GameCubelle, PlayStation 2:lle, Xboxille, pc:lle ja käsikonsoleille.

NINTENDO APUNA LÄÄKETIETEESSÄ



Kesään mennessä Eurooppaankin rantautuvaa *Brain Training* -käsikonsolipulmapelisarjaa suositellaan dementiapotilaille.

Nintendon DS-käsikonsolille julkaistut pulmapelit ovat kovaa valuuttaa kiotolaisessa sairaalassa. Sairaalan hallintojohtajan mukaan Japanissa supersuositut pelit ja konsolit ovat miltei koko ajan jollain potilaalla lainassa.

Japanilaisen *Mainichi Daily News* -lehden uutisessa lainattiin 67-vuotiasta potilasta, **Isamu Shishidoa**. Hän kertoi pelaavansa pulmapeliä käsikonsolia aina ennen nukkumaan menoa. Hän ei halua tyttärensä nauereskelevan höpsölle, unohtelevalle vanhalle miehelle. Toivottavasti pelistä on apua tälle potilaalle!

SHADOWGROUNDS BRITTEIN SAARILLA

Suomalaisen Frozenbyten kehittämä pc-toimintapeli *Shadowgrounds* julkaistaan myös Euroopan pelimarkkinoiden ykkösmaassa, Isossa-Britanniassa. Tämän operaation mahdollistaa pelinkehittäjän solmima sopimus englantilaisen Reef Entertainment -kustantajan kanssa. Kustantaja luottaa siihen, että *Shadowgroundsin* suoraviivainen ja hyvin rullaava räiskintä vetoaa myös saarivaltakunnan pelaajiin.

Ison-Britannian ohella hyviä arvosanoja kerännyt pc-peli julkaistaan pian myös Kreikassa, Turkissa ja Lähi-Idässä. Muualla maailmassa se on ollut saatavilla muun muassa pc-pelaamisen mahtimaa Saksassa, Ranskassa ja Australiassa sekä Benelux-maissa.

JAPANIN TOP-100-LISTA

Japanilaisen pelilehti Famitsun lukijat ovat äänestäneet 100 kaikkien aikojen parasta videopeliä. Listan kärkipää on melko tylsää luettavaa: sanayhdistelmät *Final Fantasy* ja *Dragon Quest* toistuvat aika tiuhaan tahtiin. Japanilaisten mieltymys roolipeleihin ja oman maan teoksiin on selvä ja ensimmäinen länsimaissa kehitetty peli, Rockstarin *GTA: Vice City*, löytyykin vasta sijalta 76.

1. *Final Fantasy X* (2001)
2. *Final Fantasy VII* (1997)
3. *Dragon Quest III* (1988)
4. *Dragon Quest VIII* (2004)
5. *Machi* (1998)
6. *Final Fantasy IV* (1991)
7. *Tactics Ogre* (1995)
8. *Final Fantasy III* (1990)
9. *Dragon Quest VII* (2000)
10. *Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998)

LOPPU TOMB RAIDER -ELOKUVILLE?

Näyttää siltä, ettei kolmatta *Tomb Raider* -elokuvaa nähdä vähään aikaan. **Angelina Jolie** on edelleen kiinnitetty Lara Croftin rooliin, mutta tuottajat seuraavat tulevan pelin, *Tomb Raider: Legendin*, myyntilukuja.

Edellinen elokuva ei menestynyt ensimmäisen osan tapaan ja elokuvayhtiöt haluavat varmistaa, että pelistä saa riittävästi vetoapua mahdolliselle kolmannelle osalle.

PLAYSTATION TOP-3

1. BLACK

Toimintaelokuvien innoittama räiskintäpeli on näyttävä, rullaa hyvin ja – kuten esikuvansa – toimii erinomaisesti "aivot narikkaan" -viihteenä. Se myy hyvin myös Xboxilla. Rehellisellä räiskinnällä riittää kysyntää.

2. SHADOW OF THE COLOSSUS

Tämä peli eroaa valtavirrasta. Kaunis ja verkkainen seikkailu, jota kannattaa kokeilla, mikäli tavanomainen ei jaksa enää innostaa. *Shadow of the Colossus* on videopelitaidetta.

3. TEKKEN 5 PLATINUM

Namcon tappelupelisarjan viimeisin osa on fanien mieleen ja se kuuluu kaikkien aikojen parhaiden mätkintöjen joukkoon. *Tekken 5* on helppo omaksua, mutta vaikea hallita täydellisesti.

XBOX TOP-3

1. BLACK

Raskaita aseita ja hillitön määrä hylsyjä sekä tuhoutuvat ympäristöt. Ne ovat tämän pelin rakennusaineet. *Black* ei ole klassikko, mutta yhtä kaikki hienosti toteutettu kujanjuoksu. Sen pariin huomaa palaavansa.

2. FORZA MOTORSPORT CLASSICS

Forza Motorsport on *Gran Turismo* -sarjan kovin vastustaja. Nämä kaksi peliä kisaavat konsoliautosimulaatioherruudesta. *Forzan* paras ase tässä taistelussa on sen upea verkkopeli.

3. NHL 2K5

2K Sportsin *NHL 2K5* on viime vuoden paras lätkäpeli, ja se on parhaimmillaan juuri Xboxilla. Vääränlaiset maajoukkuepaidat harmittavat, mutta verkkopeli on viimeinkin mukana myös Euroopassa.

NINTENDO TOP-3

1. MARIO KART DS

Nintendon helppokäyttöisen langattoman moninpelipalvelun airuena toiminut *Mario Kart DS* sisältää kokoelman ratoja kaikista *Mario Kart* -peleistä. Myös ohjausmalli mukailee sarjan aloittaneen pelin tyyliä.

2. NINTENDOGS

Viime vuoden suurimpiin hitteihin kuulunut *Nintendogs* ei ole niinkään peli kuin ilmiö ja kehittynyt virtuaalilemmikki. Kukapa ei olisi edes joskus halunnut itselleen koiranpentua?

3. CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Ruotsissa ja Yhdysvalloissa *Castlevania*-sarjan pelejä rakastetaan, mutta Suomessa tämä Konamin pitkäikäinen vampyyripeliperhe on iskenyt heikommin. *Dawn of Sorrow* lukeutuu ehdottomasti sarjan parhaisiin osiin.

PC TOP-3

1. WORLD OF WARCRAFT -PELIAIKAKORTTI

Maailman suosituin massiiviverkkoroolipeli jatkaa voitosta voittoon. Sitä pelaa jo yli kuusi miljoonaa pelaajaa maailmanlaajuisesti ja määrä kasvaa koko ajan.

2. COUNTER-STRIKE: SOURCE

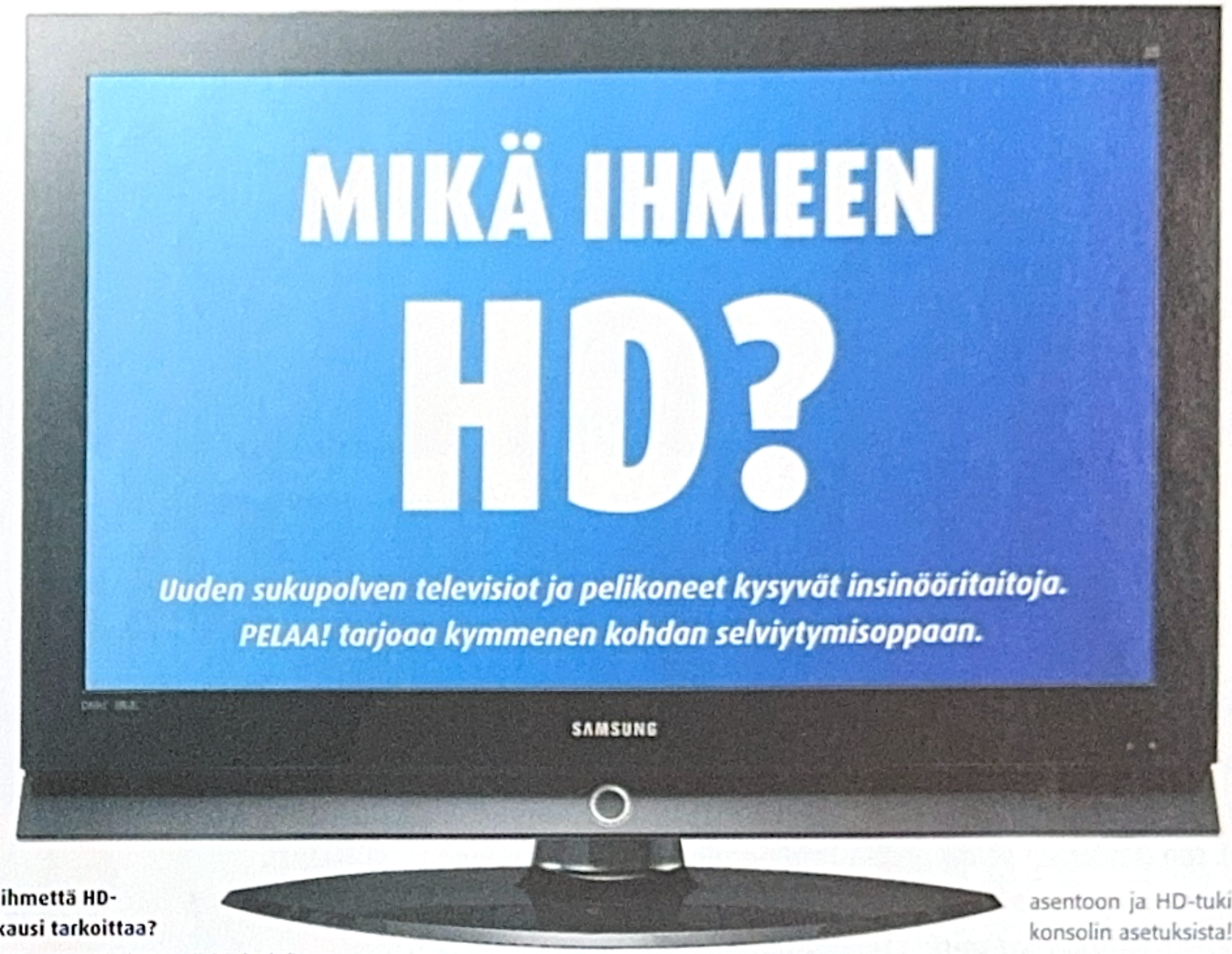
Vanha klassikko toimii aiempaakin paremmin kiitos Source-pelimoottorin. Kaikkien aikojen suosituin verkkoräiskintä on edelleen – uusista kilpailijoista huolimatta – kukkulan kuningas.

3. DAY OF DEFEAT: SOURCE

Source-pohjainen, toiseen maailmansotaan sijoittuva *Day of Defeat* -verkkoräiskintä tarjoaa vaihtelua modernimmalle *Counter-Strikelle.* Oman lajinsa huipputuote tämäkin.

Lista on koostettu Tilt – Pelaajan Pelikauppa -liikkeistä saatujen tietojen perusteella.

Pelaajan Pelikauppa



MIKÄ IHMEEN HD?

Uuden sukupolven televisiot ja pelikoneet kysyvät insinööritaitoja. PELAA! tarjoaa kymmenen kohdan selviytymisoppaan.

TEKSTI: Lassi Kurkijärvi

1 Mitä ihmettä HD-aikakausi tarkoittaa?

– HD tarkoittaa teräväpiirtoa, eli *high definitionia.* Sen avulla toteutettu kuva on yli kaksi kertaa terävämpi kuin nykyisissä televisioissa. Lisäksi HD-kuva näytetään aina digitaalisena ja laajakuvamuodossa. HD-kuvan näyttämiseksi television täytyy olla HD-yhteensopiva ja kuvamateriaalinkin pitää olla HD-muodossa. Esimerkiksi uuden sukupolven Xbox 360 -konsoli lähettää HD-kuvaa.

2 Onko minun televisioni HD-yhteensopiva?

– Riippuu milloin se on ostettu. Pääsääntöisesti uudehkot litteät lcd-televisiot näyttävät HD-kuvaa. HD-yhteensopivia, litteitä plasmatelevisioita on markkinoilla vähemmän. Tarkista ohjekirjasta pystyykö televisio 720p- tai 1080i -näyttötilaan. Litteistä televisioista esimerkiksi monet edullisemmat plasmat eivät pysty kuin 480p-näyttötilaan, jota ei lasketa vielä HD-tarkkuudeksi.

3 Millainen televisio minun pitää ostaa?

– Uuden television ostajan kannattaa tarkkailla löytyykö laitteesta "HD Ready"-tunnus. Se tarkoittaa että televisio pystyy näyttämään HD-kuvaa. Lisäksi sellaisesta laitteesta löytyvät tarvittavat liitännät ja tuki HDCP-kopiosuojaukselle.

4 Miksi television hinta ei riipu vain koosta?

– Litteissä televisioissa on useita muita ominaisuuksia kuin pelkkä koko ja HD-valmius. Esimerkiksi PS2-, Xbox- ja GameCube-pelien, dvd-levyjen ja digitaalisten televisiolähetyksien kuvanlaatu riippuu laitteen kyvystä mukauttaa ei-HD-tarkkuudella tuleva kuva koko ruudun kokoiseksi. Sen tekee skaalaimeksi kutsuttu laitteen osa.

5 Mitä tarkoittavat 720p, 1080i ja 1080p?

– HD-tasoiseksi resoluutioksi hyväksytään useita eri tarkkuuksia. Useimmat nykyisistä litteistä televisioista käyttävät 720p-tarkkuutta (1280x720-resoluutio). 1080i on puolestaan heikompi tarkkuus, jossa 540-juovainen kuva lomitetaan kaksinkertaiseksi. Kaikkein terävin on vielä tuloillaan oleva 1080p-näyttötila (1920x1080-resoluutio). Esimerkiksi PlayStation 3 -konsolin ja uuden sukupolven dvd-elokuvalevyjen (HD-DVD ja Blu-Ray) kuva voidaan näyttää 1080p-tarkkuudella.

6 Voinko käyttää monitoria HD-näyttönä?

– Kyllä. Laajakuvamonitorilla voi näyttää HD-tasoista kuvaa. Esimerkiksi 1080p-näyttötilaan pystyviä televisioita on markkinoilla hyvin vähän, joten monet hankkivat tulevaisuutta varten laajakuvamonitorin, joka kykenee tähän näyttötilaan.

7 Miten kytken uuden sukupolven konsolin?

– Tällä hetkellä paras tapa kytkeä uuden sukupolven pelikonsoli HD-televisioon on VGA-kaapeli (jos tv:ssä on VGA-liitäntä tai DVI-liitäntä johon voi liittää VGA-johdon sovittimella). Muita tapoja ovat esimerkiksi komponenttikaapeli ja hiljalleen yleistyvä HDMI-johto, jossa sekä ääni että kuva kulkevat samaa johtoa pitkin. Jos Xbox 360 -konsolisi on kytketty HD-televisioon, varmista että sen videokaapeli on kytketty HD-asentoon ja HD-tuki on valittu konsolin asetuksista!

8 Entä se HDCP? Mikä se on?

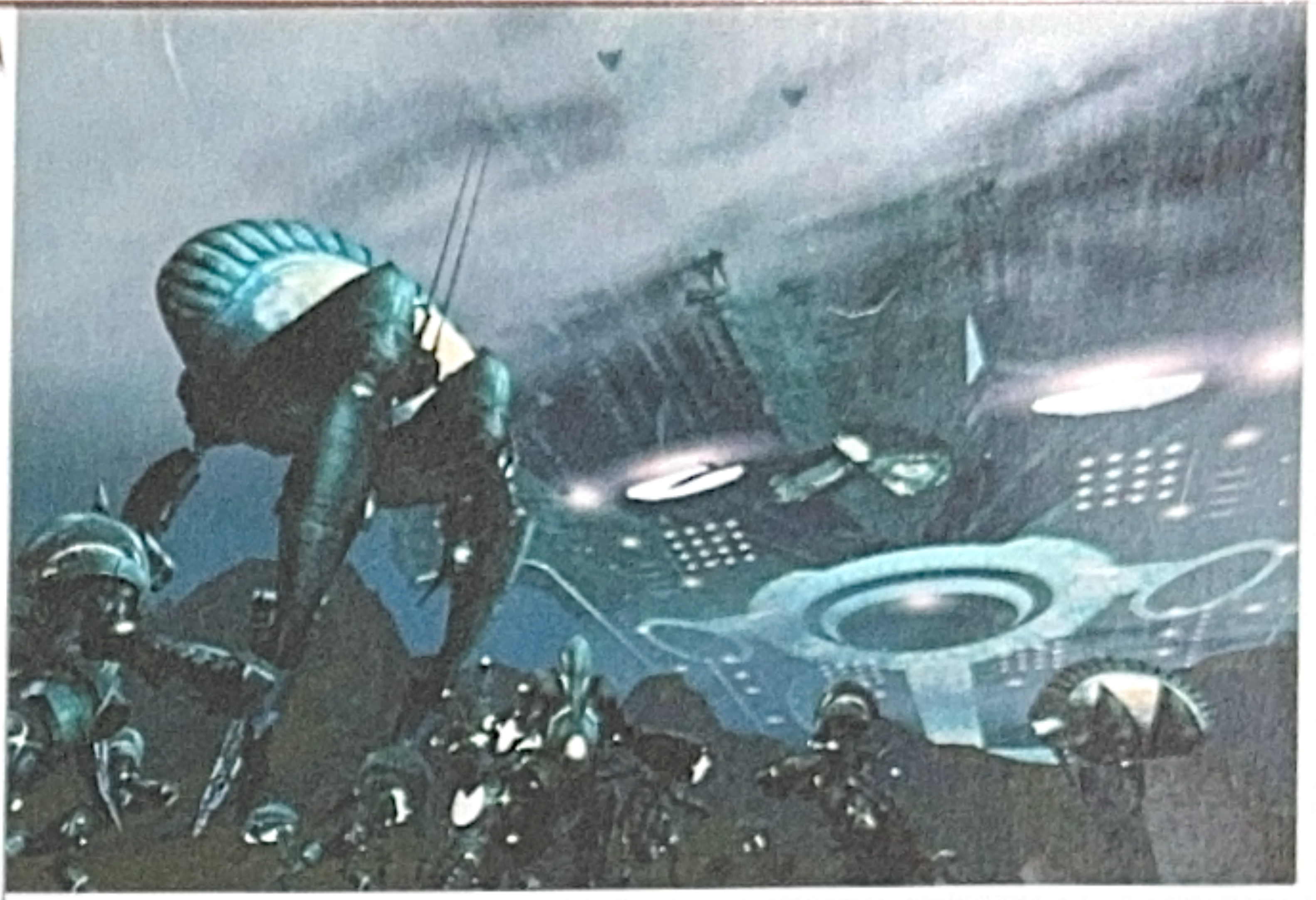
– HDCP on uusi kopiosuojausjärjestelmä, jonka tarkoitus on suojata digitaalisesti DVI-kaapelissa tai HDMI-johdossa kulkevaa kuvaa, etteivät piraatit voisi kopioida sitä esimerkiksi internetiin. Jos laitteet eivät ole HDCP-yhteensopivia, niillä ei periaatteessa voi katsoa suojattua HD-materiaalia. On kuitenkin jo olemassa laitteita, jotka kiertävät kopiosuojauksen.

9 Näenkö HD-ohjelmaa televisiosta?

– Tällä hetkellä suurin osa televisio-ohjelmista lähetetään vielä ei-HD-tarkkuudella. Periaatteessa suomalainen DVB-digitelevisioverkko pystyy kuitenkin myös HDTV-lähetyksiin. Satelliitin kautta nähtävissä on esimerkiksi Canal+:n See More HD -elokuvakanava ja lukuisia kansainvälisiä kanavia. Kaapelitelevisiossa tehdään lähinnä koelähetyksiä. Suurten suomalaisten kanavien siirtymisestä HD-tarkkuuteen ei ole vielä tehty päätöksiä. Läheskään kaikki nykyiset digiboksit eivät ole yhteensopivia HD-ohjelmien kanssa.

10 Kannattaako HD-aikaan kiirehtiä?

Riippuu katsantokannasta. Siinä missä HD-televisioilla Xbox 360 -pelit ovat merkittävästi vanhoja peliä näyttävämpiä, tavallisella tv:llä ero jää pieneksi. Tulossa olevat uudet elokuvalevyt (HD-DVD ja Blu-Ray) ovat dvd:tä terävämpiä. Tällä hetkellä ilmassa on kuitenkin myös odotusta, josko useimpien nykyisten televisioiden ulottumattomissa oleva 1080p yleistyy standardina. Myös laitteet kehittyvät jatkuvasti paremmiksi. ■



OMAT MAAILMAT VERKOSSA

MASSIIVIVERKKOROOLIPELIT, ILMAISET MONINPELIT JA PELIPORTAALIT

Verkkopelaaminen on nykyään monimuotoinen ja äärimmäisen suosittu viihdemuoto. Pelkistetyimmillään verkossa pelaaminen on erilaisten ilmaisten selainpelien tahkoamista, raskaimmillaan ja monimutkaisimmillaan erilaisten massiiviverkkoroolipelien yhteistyössä tehtyjä sotaretkiä ja klaanitoimintaa, sekä uppoutumista ja kiintymistä pelimaailmaa asuttavaan hahmoon.

Tässä artikkelissa käsitellään muutamia massiiviverkkoroolipelejä ja luodaan katsaus myös muuhun verkkopelitarjontaan. Mutta ensin vähän historiaa.

Ensimmäisenä graafisena massiiviverkkoroolipelinä pidetään vuonna 1991 julkaistua *Neverwinter Nightsia*, joka jatkoi vuoteen 1997 asti. Se oli alkeellinen, mutta yhtä kaikki mallia tulevasta. Peli pyöri Yhdysvalloissa AOL-palvelimilla, ja tuntitaksa oli suhteellisen suolainen kuusi dollaria tunnilta. Vertailun vuoksi voidaan mainita *World of Warcraft* -pelin 11,99 euron kuukausitaksa.

Neverwinter Nights saattoi olla ensimmäinen, mutta lajityyppi nousi suuren yleisön tietoisuuteen *Ultima Online* -massiiviverkkoroolipelin myötä. Se saapui markkinoille parahultaisesti korvaamaan *Neverwinter Nightsin* vuonna 1997. Kiinteä kuukausimaksu puolestaan on *Meridian 59:n* (1996) peruja. *Ultima Online* ja *Meridian 59* ovat myös ne pelit, joista käytettiin ensimmäisinä termiä massiivimoninpeli, *massively multiplayer*.

KUNINGAS. NYT.

Verkkoroolipelien tunnetuin – ja menestynein – edustaja on Blizzardin *World of Warcraft*, jota pelaa nykyään yli kuusi miljoonaa pelaajaa. Se on hirvittävä määrä, eikä kiinnostus peliä kohtaan näytä laantuvan.

Warcraftin maailma aukeni pelaajille ensimmäistä kertaa marraskuussa 2004 Yhdysvalloissa, ja Euroopassa pelaamaan pääsi viime vuoden helmikuussa. Pelaajia löytyy Suomestakin paljon, mutta virallista lukua ei ole vielä ilmoitettu. Kymmeniä tuhansia, joka tapauksessa.

Pelimaailma on tuttu Blizzardin *Warcraft*-reaaliaikastrategioista, joista ensimmäinen, *Warcraft: Orcs & Humans*, julkaistiin vuonna 1994. Maailman eri kolkkia asuttavat kahden eri faktion – hyvän Liiton (*Alliance*) ja pahan akselin Ordan (*Horde*) – kansat, ihmiset, peikot, yöhaltiat, maahiset ja muut kaikenkarvaiset fantasiaolennot.

Pelinä *World of Warcraftia* on luonnehdittu tasapaksuksi kokonaisuudeksi. Se ei ole kuitenkaan tässä yhteydessä huono asia, sillä pelissä ei ole tämän johdosta myöskään suuria heikkouksia – ja se tekee siitä valitettavan ainutkertaisen. ■

MILLAISIIN ONGELMIIN

pelaaja voi törmätä ennen kuin pääsee pelaamaan, ja mikä vaivaa verkkopelaajaa?

Luottokortti vai peliaikakortti?
Pelaaminen maksaa. Maksu onnistuu luottokorteilla tai pelikaupoista ostettavilla peliaikakorteilla. Peliaikakortit ovat käytännössä ainoa keino maksaa pelaamisesta, jos ei omista luottokorttia.

Kielimuuri
Vaikka onkin mahdollista pelata vaikkapa kokonaan suomalaisessa ryhmässä jollain palvelimilla tai harjoittaa esimerkiksi ruotsin kielen taitoaan toisella, pelit ovat järjestään englanninkielisiä. Pelin oppimiseen riittää perustaidot, mutta muiden pelaajien kanssa seurustelu voi muodostua ongelmaksi, mikäli kielitaito ei riitä.

Aikasyöppö
Verkkoroolipeleillä on aikasyöpön leima, eikä aiheetta, joskaan kaikkia ei välttämättä kiinnosta pelkkä hahmon kehittäminen mahdollisimman voimakkaaksi mahdollisimman nopeasti. Aikaa menee myös organisointiin pelissä ja sen ulkopuolella, etenkin jos peliporukka on hajallaan ympäri maata tai maailmaa ja yritetään suunnitella yhteistä sessiota.

Häiriköt
Verkkoroolipeleissä törmää totta kai myös häiriköihin, muttei ylettömissä määrin. Palvelimilla on toimiva ylläpito, pelinjohto, ja järjestelmällinen häiriköinti kitketään yleensä pois. Enemmän mieliharmia saattaa koitua pelaajista, jotka eivät juuri roolipelaa – siis toimi kuten fantasiahahmon voisi kuvitella toimivan – vaan rikkovat fantasiamaailman illuusion huutelemalla verkkoslangia. Tämäkin on toki palvelinkohtaista, joillain palvelimilla vaaditaan tiettyjen käyttäytymissääntöjen noudattamista.

LYHYT MMORPG-SANASTO

Jos ei tiedä mistä puhutaan, verkkoroolipeleissä seikkailu ja muiden kanssa kommunikointi on melkoista arvailua. Tässä muutama yleisessä käytössä oleva termi:

Aggro – Vihamielisen olennon kiinnostuksen kohde. Pelaajahahmot "saavat aggroa", eli vetävät vihollisia puoleensa. Aggron hallinta on usein tärkeä osa peliä. Ks. **tankki**.

Buff – Hahmon ominaisuuksia väliaikaisesti parantava vaikutus.

Debuff – Hahmon ominaisuuksia väliaikaisesti huonontava vaikutus.

Grind – Systemaattinen kokemuspisteiden tahkoaminen.

Mob – Tietokoneen ohjaama, usein vihamielinen olento.

Nerf – Pelitasapainoon tehty muutos, jonka koetaan heikentävän hahmoluokkaa liikaa. "Ennen nerffiä taistelijat olivat vielä ihan hyviä."

Ninja – Muiden kellistämien hirviöiden tipauttamien esineiden vienti ennen kuin varsinainen työn tekijä ehtii apajille. "Jätkä ninjasi mun kamat!"

NPC – Non-player character, eli tietokoneen ohjaama pelihahmo.

PC – Player character, eli ihmisen ohjaama pelihahmo.

Pull – Yhden vastustajan irrottaminen suuresta joukosta ja vetäminen pelaajaryhmän luokse, jotta hahmojen ei tarvitse taistella koko joukkoa vastaan.

PK – Player kill tai player killer, toisen pelaajahahmon tappava hahmo.

Raid – Suuren pelaajahahmojoukon suorittama hyökkäys tietylle alueelle.

Spawn – Uusien hirviöiden ilmestyminen pelimaailmaan menehtyneiden tilalle. "Tänne spawnaa kohta murloceja."

Tankki – Hahmo, joka kestää paljon vauriota ja pystyy täten ottamaan vihollisten iskut vastaan. Tankin tehtävä on kerätä vihollisten **aggro**.

XP tai **exp** – Experience points, eli kokemuspisteet.

VÄHÄN ILMAISEMPIA MASSIIVIVERKKOPELEJÄ

Vaikka massiiviverkkoroolipeleistä puhuttaessa viitataan usein suoraan *World of Warcraftiin*, markkinoilla on myös muita vaihtoehtoja, niin maksullisia kuin maksuttomia. Näistä osa on teknisesti kovin alkeellisia, mutta joukkoon mahtuu myös kunnianhimoisia ja kovaluokkaisia teoksia. Tällä sivulla esitellään kolme merkittävästi toisistaan eroavaa tällaista peliä.

ANARCHY ONLINE

www.anarchy-online.com

Norjalaisen Funcomin kehittämä scifi-massiiviverkkoroolipeli *Anarchy Online* on lajityypin ehkä nimekkäin ilmainen edustaja. Sitä pelaa tätä nykyä noin 23 000 pelaajaa maailmanlaajuisesti, joten vaikka sen suosio ei ole lähelläkään *World of Warcraftin* luokkaa, yksin ei tarvitse kärvistellä.

Pelistä on liikkeellä kaksi versiota, maksullinen ja maksuton. Ilmaisversio antaa mukavasti pelattavaa kymmeniksi tunneiksi, mutta pelaajan saavuttaessa korkeampia tasoja alkaa tehdä mieli kymmenen euroa maksavia laajennusosia, jotka avaavat pelaajalle uusia alueita.

Anarchy Online on mannaa kauas tulevaisuuteen havitteleville roolipelifaneille, mutta mikä on ilmaista, on usein myös typeryksien häiriköinnin kohde. Tästä syystä pelaajan on syytä varautua älykääpiöihin, joita ei kiinnosta niinkään pelaaminen kuin pelkästään mielihartmin aiheuttaminen muiden peliä pilaamalla.

DOFUS

www.dofus.com

Flash-pohjaista *Dofus*-massiiviverkkoroolipeliä pelaa pelin verkkosivuston mukaan jo yli 600 000 pelaajaa, mikä tekee siitä todella kovaa vauhtia leviävän ilmiön. Peli julkaistiin viime vuoden syyskuussa.

Ranskalaisen ANKAMA Studiosin kehittämä, 50 megatavua kovalevytilaa vaativa massiivimoninpeli on pirteän näköinen, animevaikutteinen kaksiulotteinen kevytfantasiaroolipeli. Amankan fantasiamaailmaan sijoittuva peli eroaa muista vastaavista erityisesti vuoropohjaisen taistelusysteemin ansiosta ja siksi, ettei sen pelaamisen vaadi mitään tiettyä laitteistoa – ainoastaan maksuttoman Flash-ohjelman omalle koneelle.

Peli on *Anarchy Onlinen* tapaan tiettyyn pisteeseen asti ilmainen, mutta jos mielii saada enemmän, pelaamisesta pitää maksaa noin 5 viisi euroa kuukaudessa.

URBAN DEAD

www.urbandead.com

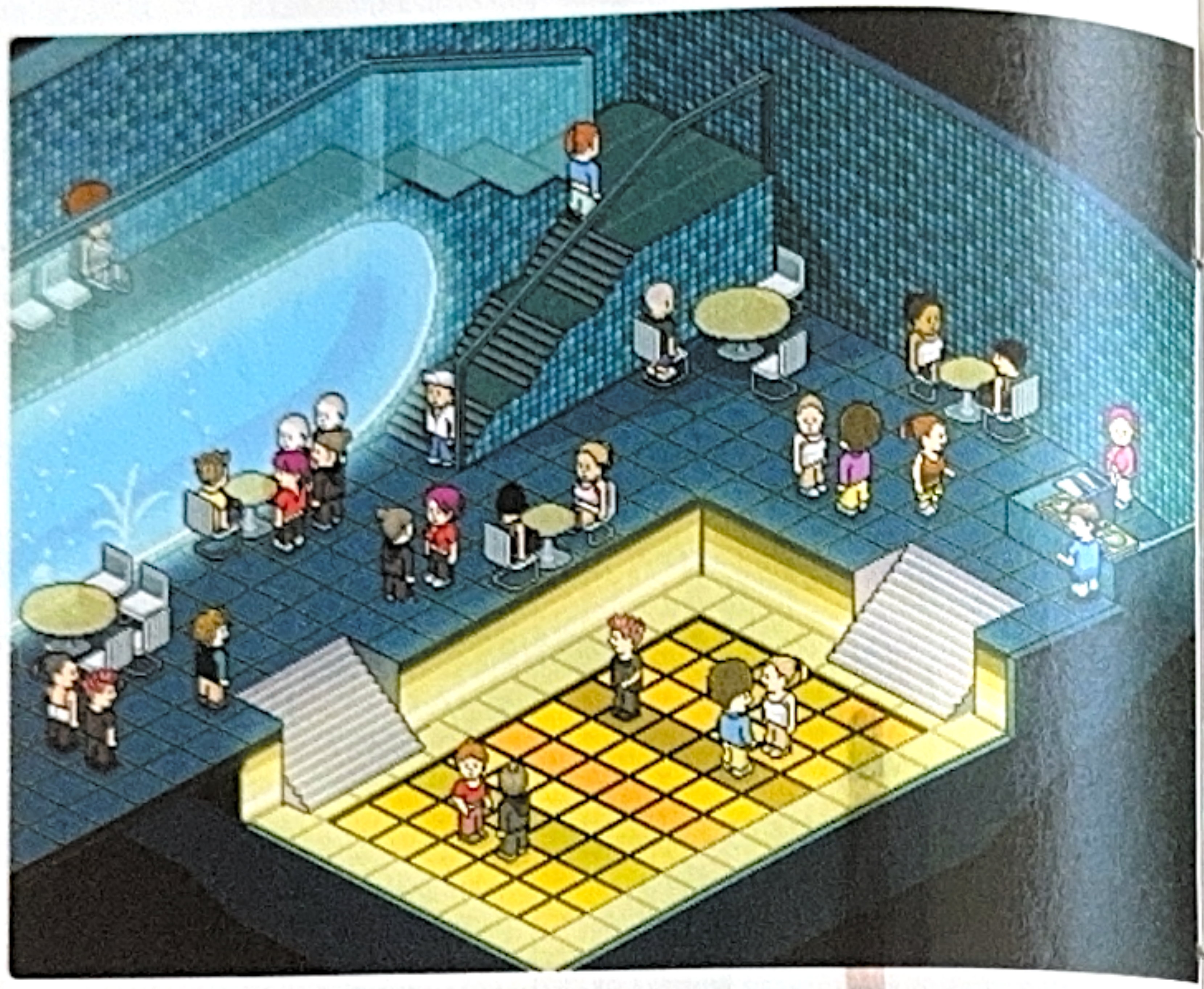
Urban Dead on äärimmäisen yksinkertainen, zombie-elokuvista perusasetelmansa lainannut massiiviverkkoroolipeli, jossa pelataan joko epäkuolleiden tai kuvitteelliseen Maltonin kaupunkiin loukkuun jääneiden ihmisten puolella.

Peli on karun näköinen, eikä tekemistä ole juurikaan barrikadien rakentelun, zombien surmaamisen ja tavaroiden – lähinnä ensiaputarvikkeiden ja ammusten – haalimisen lisäksi. Zombeilla tekeminen rajoittuu miltei kokonaan ihmishahmojen metsästämiseen.

Toisten pelaajien kanssa voi ja kannattaa joka tapauksessa keskustella, ja pelissä yltää parhaimmillaan ihan kunnon yhteisöllisyyteen. Kaiken kaikkiaan tämä täysin ilmainen massiiviverkkopeli soveltuu kuitenkin parhaiten esimerkiksi lounastunneilla pelattavaksi rentoutumistuokioksi. ■

VIRTUAALISEURUSTELUA PORTAALEISSA

Portaalit, jotka tunnetaan myös nimellä avatar-chatit ja chat-portaalit, ovat verkon seurustelualueita. Ne eivät ole niinkään pelejä kuin eräänlaisia vaihtoehtomaailmoja, ja tässä mielessä lähellä massiiviverkkoroolipelejä. Portaaleista puuttuu kuitenkin verkkoroolipelien suorituskeskeisyys: niissä hengaillaan eikä hakata hirviöitä. Poissaolollaan loistaa myös maksimitason ja parhaiden mahdollisten varusteiden perässä hiihtäminen.



HABBO HOTEL

www.habbohotel.fi

Portaaleista suomalaisille tutuin saattaa olla kotimainen *Habbo Hotel*, avatar-chat, joka on levinnyt jo yli 10 maahan, muun muassa Yhdysvaltoihin, Isoon-Britanniaan, Japaniin ja Singaporeen, ja josta povataan seuraavaa suurta suomalaista menestystarinaa.

Käyttäjä luo itselleen pelihahmon, joka seikkailee sitten hotellissa, tapaa toisia hotellin asukkeja ja keskustelee näiden kanssa. Meininki on leppoisa, eikä kiire tunnu ulottuvan hotellin käytäville. Hotellissa on myös muuta toimintaa: maaliskuun 13. päivä pitivät reikäpääryhmä Duudsonit virtuaalilehdistötilaisuuden tulevan elokuvansa tiimoilta *Habbo Hotellissa*.

Habbo Hotel on periaatteessa kaiken ikäisille sopiva virtuaalimaailma. Portaalin etusivulla toivotaan kuitenkin, että pelaajat olisivat yli 13-vuotiaita. *Habbo Hotel* ottaa muutenkin kiitettävän vakavasti turvallisuuden ja ylläpidon, moderaation.

Portaalissa on erillinen alue otsikolla "Habbo-tietoa vanhemmille", jossa kerrotaan muun muassa, mikä *Habbo Hotel* on, miten siellä tulee käyttäytyä ja mikä on sallittua ja mikä kiellettyä. Kiroilu kulkee suodattimen läpi ja häiriköinnistä voidaan poistaa palvelimelta. Virtuaalimaailmassa liikkuu myös Elämä On Parasta Huumetta ry.:n työntekijöitä. Kaiken kaikkiaan malli on esimerkillinen.

Habbo Hotel on maksuton, mutta vaihtamalla ostamalla esimerkiksi tekstiviestin välityksellä Habbo-kolikoita, virtuaalivaluuttaa, käyttäjä voi hankkia hotellihuoneeseensa vaikka mitä.

Erilaisia huonekaluja, julisteita, mattoja ja pokaaleja riittää sisustamaan useampikin asunto, lemmikkejä löytyy luumäenajokoirasta ja lyhytkarvaisesta kuusamonkaivajasta havannanmiukuun ja näille saa totta kai myös hankittua tarvikkeita. Yhdistelymahdollisuudet ovat miltei rajattomat.

Hankinnat eivät ole kalliita, mutta kuten tekstiviestien kanssa, rahaa saa kulumaan paljon myös pienissä erissä käytettynä.

Virtuaalihotelli on hauska yhteisö, joka on käytännössä kuin chat-ohjelmat, mutta paljon söpömmässä ja rikkaammassa paketissa. Kokonaisuus on todella toimiva ja kivan harmittoman oloinen. ■

MUITA PORTAALEJA

Habbo Hotellin asema vankka, mutta muitakin portaaleja on. Yksi näistä on supersuositun *Sims*-sarjan verkkopeliversio *Sims Online*. Sitä ei ole kuitenkaan – ainakaan tähän mennessä – käännetty suomenkielelle, eikä se ole 14 päivän mittaista koejaksoa lukuun ottamatta maksuton. Se vaatii myös koneelta paljon enemmän suoritustehoa kuin keveämmät virtuaalimaailmat.

Kiitettävän hölmö ja omintakeinen *Yohoho! Puzzle Pirates* (*www.puzzlepirates.com*) on oivaltava massiiviverkkoroolipeli-portaali-pulmapeli-hybridi, jossa pelaajien toivotaan käyttäytyvän ja viestivän merirosvoroolin mukaisesti. Vaikka *Yohoho!* onkin kaukana oikean merirosvoelämän raa'asta arjesta, pelaajilta toivotaan 14 vuoden ikää. Hyvä kielitaito on tietysti myös eduksi, sillä portaali on englanninkielinen.

Yohoho! Puzzle Pirates on monien muiden portaalien tapaan pelattavissa joko ilmaiseksi tai pienestä kuukausimaksusta (vaatii luottokortin) hieman rikkaammalla sisällöllä.

Portaaleista ja keveämmästä, mutta silti yhteisöllisestä verkkopelaamisesta kiinnostuneiden kannattaa käydä tutustumassa portaalitarjontaan osoitteessa *www.virtualworldsreview.com*. Tällä englanninkielisellä sivustolla esitellään muun muassa yllä mainitut, mutta myös monia muita vaihtoehtoja. ■

Uusi lehti! Uusi lehti! Uusi lehti!

TILAA! TUTUSTUMISTARJOUS 9,90e (Norm. 19,80 e)

No, onhan tätä jo odotettukin!

VELI on Suomen ensimmäinen nuorten miesten tyylilehti. VELI-lehdessä tyyli on laaja käsite. Siihen kuuluvat pukeutumisen lisäksi myös hyvinvointi ja viihde-elektroniikka. Viihteen maailmassa lehteä kiinnostavat erityisesti musiikki, elokuvat ja pelit. VELI antaa vinkkejä, mutta se ei ota asioita – eikä itseään – liian vakavasti.

VELI ilmestyy 22.3., 21.6. ja 20.9.

Tilaa helposti itsellesi tai lahjaksi!

1. Netissä: www.trendi.fi/pelaaveli

2. Sähköpostilla: Meilaa lehden saajan nimi- ja osoitetiedot sekä laskun maksajan nimi- ja osoitetiedot. Mainitse tarjouskoodi 159449. tilaajapalvelu@forma.fi

3. Puhelimella numerosta (09) 7739 5200. Muista mainita tarjouskoodi 159449. Tilaajapalvelu palvelee arkisin klo 9–16.

TUTUSTUMISTARJOUS

Tilauksen postimaksu maksettu.

☐ KYLLÄ! Tilaan VELI-lehden kestotilauksena* vuodeksi vain 9,90 € (3 numeroa, norm. 19,80 €).

Tilaaja tai lahjatilauksen maksaja:

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin
Sähköposti

☐ Tilaan lehden lahjaksi. Lahjatilauksen saaja:

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka

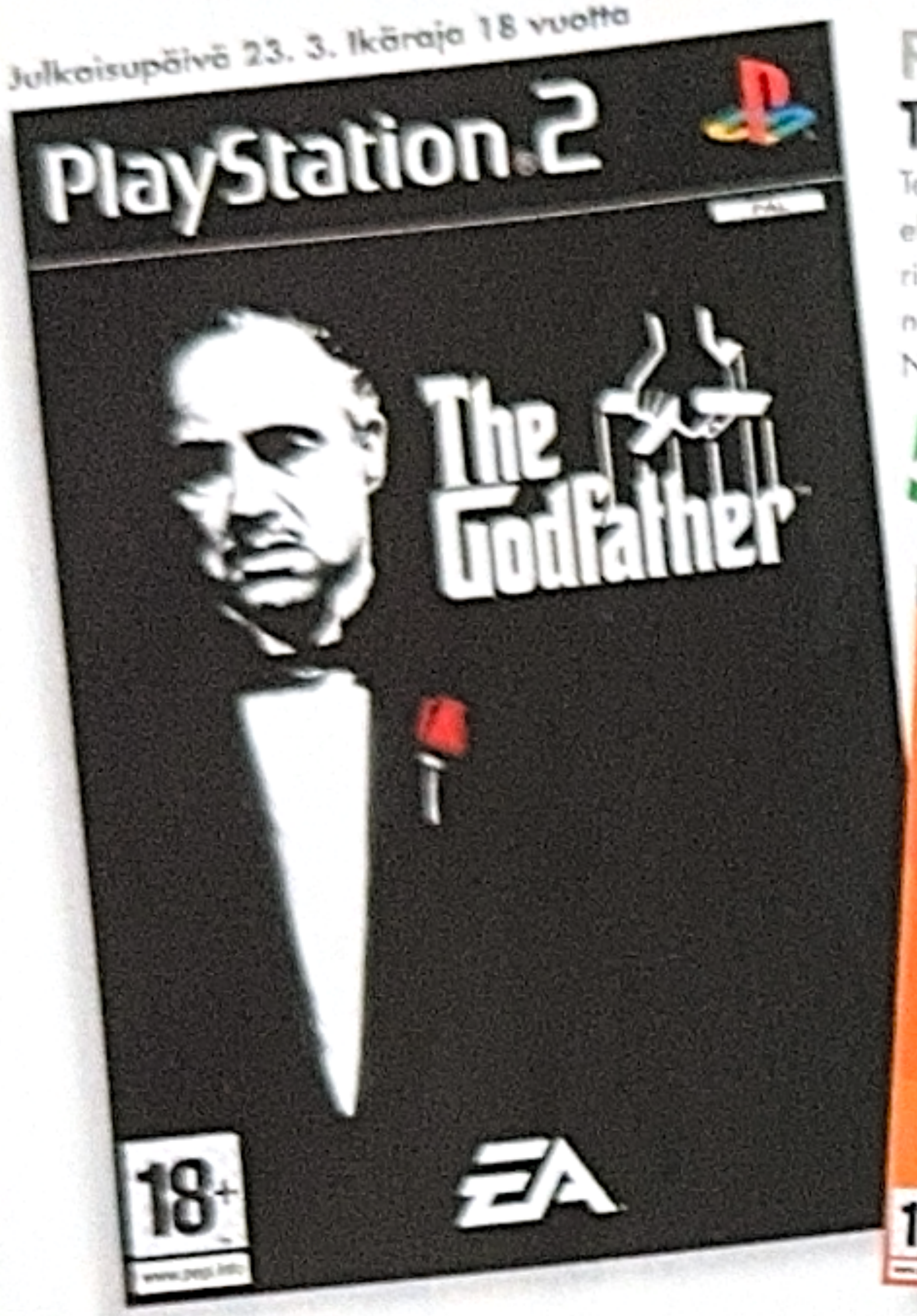
159449

Vastauslähetys
Tunnus 5000881
00003 Helsinki

*Tarjous on kestotilauksen 1. jakso. Kestotilaus jatkuu kulloinkin voimassa olevaan kestotilaushintaan, ellei tilausta irtisanota tai muuteta määräaikaiseksi. Ulkomaan tilauksiin postimaksulisä. Tilaajalla on oikeus peruuttaa tilaus 14 päivän kuluttua 1. lehden vastaanottamisesta. Alle 18-vuotiaiden tilaukset vain huoltajan suostumuksella. Tietoja voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointiin. Käytön/luovuttamisen voi estää soittamalla asiakaspalveluun, puh. (09) 7739 5200. Forma Publishing Group Oy, Ruoholahdenkatu 21, 00180 Helsinki, puhelin (09) 773 951, faksi (09) 7739 5321.

Muoti I Hyvinvointi I Musiikki I Elokuvat I Pelit I Urheilu I Viihde-elektroniikka I Autot

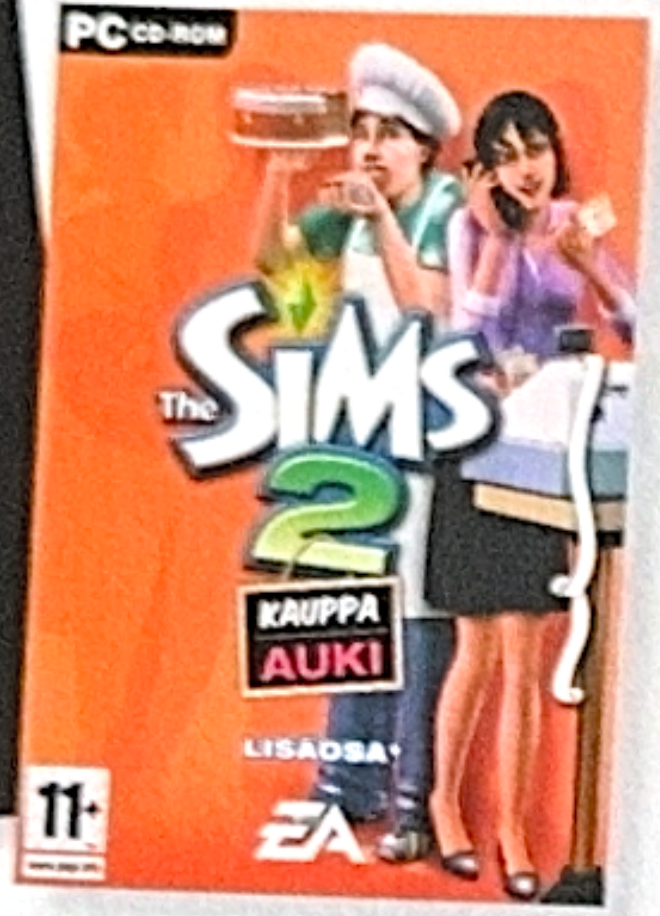
Julkaisupäivä 23. 3. Ikäraja 18 vuotta



PS2/Xbox
The Godfather

Tervetuloa perheeseen. Tähän asti olet viettänyt pikkurikollisen elämää, mutta nyt sinut on hyväksytty Amerikan mahtavimpaan rikollisjärjestöön – Corleonen sukuun. Tasapainoile pelottelun ja neuvottelun välillä noustaksesi huipulle – Doniksi hallitsemaan New Yorkin katuja.

59,90 PC 46,90

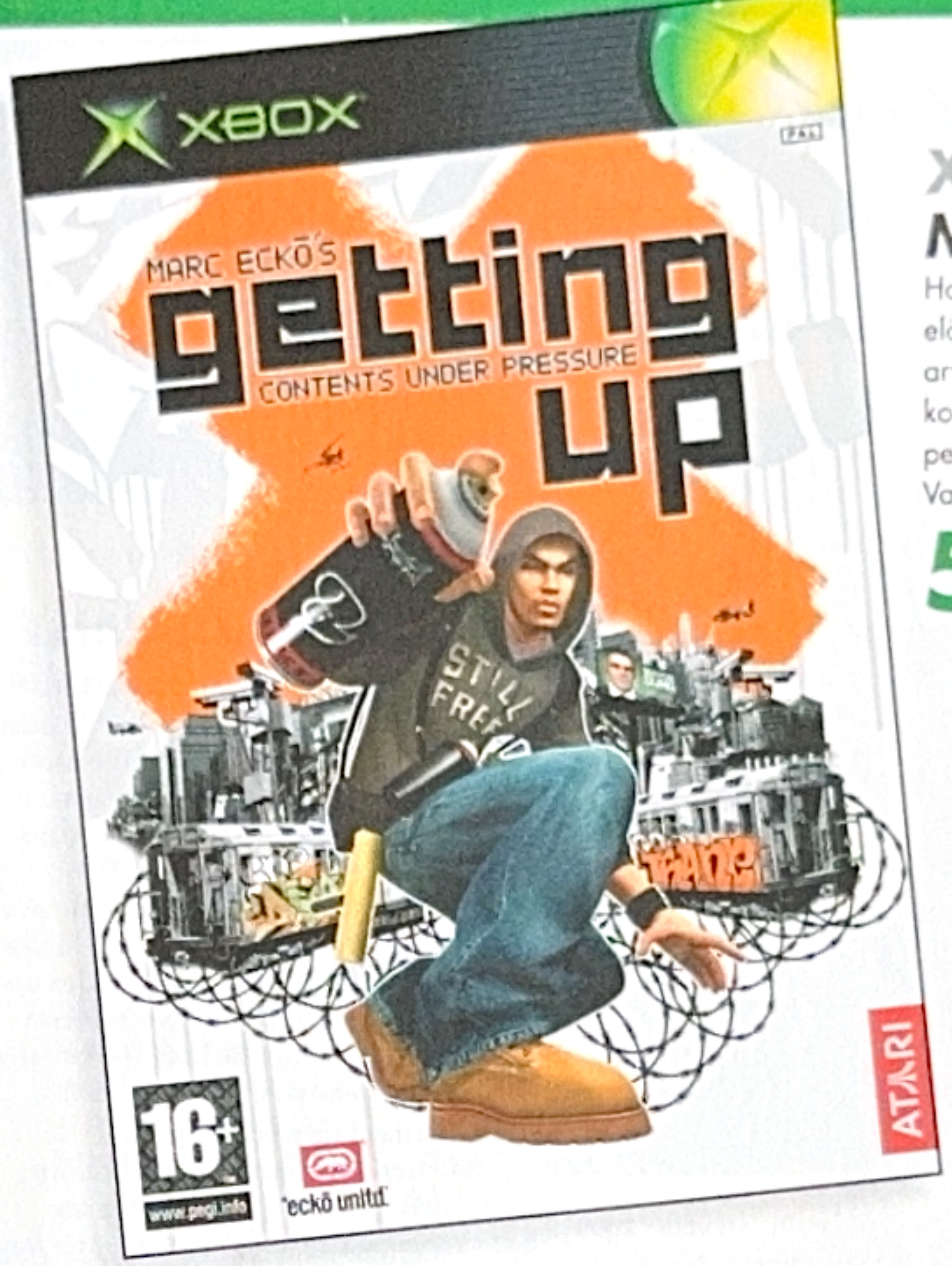


PC
The Sims 2 kauppa auki

Ensimmäistä kertaa simisi tekevät itse töitä - nyt olet pomo. Voit päättää kauppasi toimialan ja hinnoitella tuotteesi. Kaikkea mitä pelissä voi ostaa, voit myös myydä kaupoissa. Mukana yli 125 uutta esinettä.

32,90

PC/The Sims 2
59,90



Xbox
Marc Ecko's Getting Up

Hahmosi on Trane, kaveri joka haluaa päästä elämässä eteenpäin ja tulla New Radius -kaupungin arvostetuimmaksi graffiti-taiteilijaksi. Taistelussa korruptoitunutta pormestaria vastaan ja viestin perille menon puolesta on myös henkikulta uhattuna. Vallankumous alkaa yhdestä sanasta - Vapaus.

54,90 PS2/PC 57,90/44,90

PRISMASSA ET MAKSA LIIKAA JA BONUKSET PÄÄLLE!

PS2/Xbox/Xbox 360
Fight Night Round 3

Luo omat liikkeesi tai treenaa Alin sekä De La Hoyan kanssa. Elokuvamaiset grafiikat. Lähimpänä oikeaa nyrkkeilyä saamatta itse osumia.

64,90

PSP
54,90

PS2/Xbox/GCN
Fifa Street 2

Haasta maailman kirkkaimmat tähdet tai katukenttien kuninkaat. Mukana yli 320 ammattilaista 20 eri maasta. Luo oma pelaajasi, joukkueesi sekä kenttäsi ja ota kadut haltuusi.

64,90

PSP/DS
54,90/49,90

PC
Lord of The Rings II: The Battle for Middle Earth

Enemmän sisältöä ja taisteluita, jotka menevät syvemmälle aiheeseen kuin itse elokuvatrilogia. Luo sankarisi ja rakenna oma linnoituksesi. Päihitä parannellun tekoälyn omaavat vastustajasi.

49,90

PS2/Xbox
Black

Anna aseiden laulaa! Black vie sinut syvälle laittomien sotilasoperaatioiden kivenkovaan maailmaan kauas lain ja seurausten tuolle puolen. Tehtäväsi on pysäyttää ne, joihin kukaan muu ei pääse käsiksi. Lataa ja varmista - äläkä anna kenenkään hyppiä silmillesi.

59,90

PC
Tycoon City: New York

Rakenna Manhattanin 12 kaupunginosaa aitoine rakennustyyleineen, maamerkkeineen ja turistinähtävyyksineen, kuten viehättävä Greenwich Village, kiireinen Times Square sekä rauhoittava keskuspuisto. Päihitä kilpailijasi ja tule New Yorkin valtiaaksi!

43,90

PC
Crashday

Crashday vie sinut stunttien, lommojen ja adrenaliinin maailmaan. Haluatko murskata autosi henkeäsalpaavissa stunteissa, päihittää vastustajasi ajoradalla tai näyttää hänelle miltä kunnon keulakolari tuntuu?

44,90

PC
Desperados 2: Cooper's Revenge

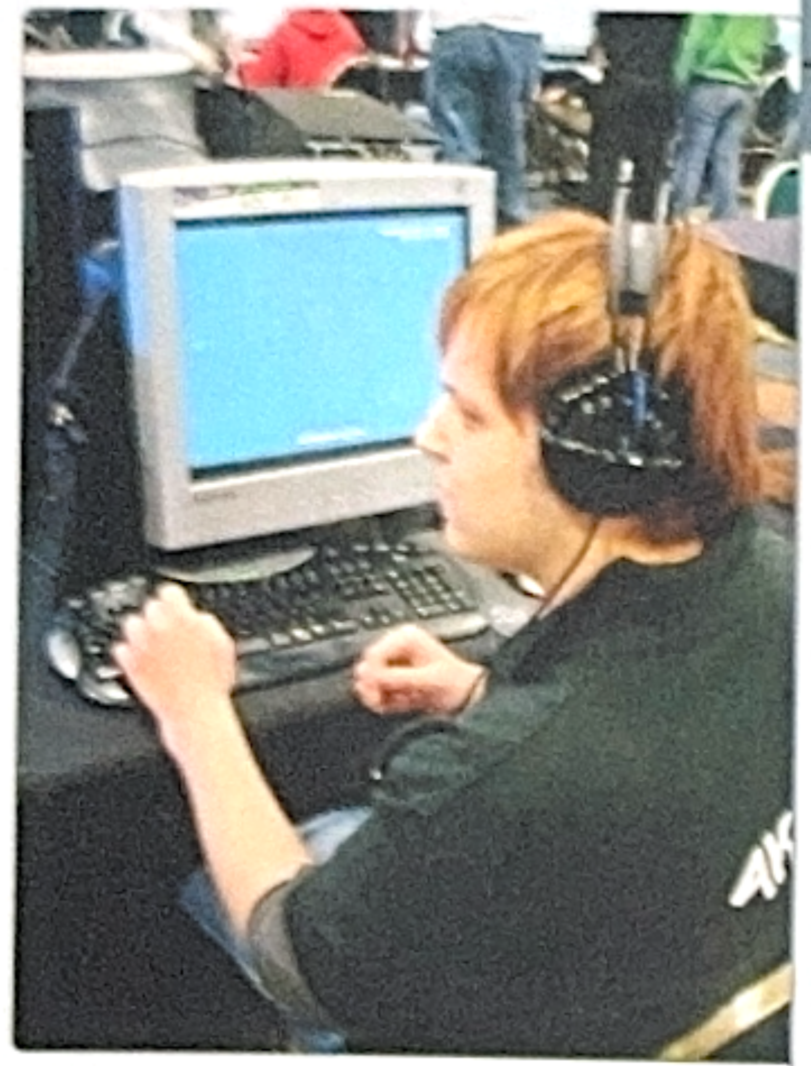
Desperados 2 on jatko-osa menestyskekkääseen villin lännen peliin "Desperados – Wanted Dead or Alive". Peli on samankaltainen kuin edeltäjänsä, mutta se tarjoaa uusia taktisia mahdollisuuksia upeassa 3D-ympäristössä.

49,90

ENEMMÄN PERHEMARKET
PRISMA

Oletko koskaan miettinyt mikä olisi unelma-ammattisi? Miltä kuulostaisi pelata tietokoneella elääkseen?

AMMATTINA PELAAJA



Joona Leppänen on 20-vuotias ammattipelaaja. Syntyperäinen lahtelainen pelaa työkseen Intelin sponsoroimassa englantilaisessa 4Kings-tiimissä *Counter-Strike*-verkkoräiskintäpeliä. Se kuulostaa varmasti monesta likipitäen parhaalta mahdolliselta työnkuvalta, mutta kuten kaikkien huippuammattilaisten kanssa, kyse on ihan oikeasta työstä.

Pelaajatunnuksella "natu" tunnettu Leppänen aloitti samaan tapaan kuin moni muukin pc-pelaamista harrastava nuori: kaveri näytti Joonalle vuonna 1997 pelin nimeltä Quake. Siitä ja modeemiyhteydestä se lähti. Moninpelaaminen tuntui Joonasta heti kiinnostavalta, aikaa kului edellä mainitun *Quake*-räiskinnän ja *Red Alert* -reaaliaikastrategian parissa.

Seuraava virstanpylväs saavutettiin, kun Joonan kotiin tuli ISDN-yhteys vuonna 1998. Aikaisempaa nopeampi tietoliikenneyhteys sai verkkopelaamisen maistumaan entistä paremmalta. Nyt mukaan tulivat myös klaanit – pelaajayhteisöt – ja tarve kuulua johonkin. Tässä vaiheessa ikää ei ollut kuin 12 vuotta.

ENSIMMÄISET VUODET

Vuonna 2001 Joona pyrki ja pääsi yhteen Suomen parhaista *Counter-Strike*-klaaneista. Sitten asiat etenivätkin nopeasti: – Ensimmäinen kosketus ammattipelaamiseen tuli vuoden 2001 syksynä, kun tiimikaverini hyvä ystävä kutsui meidät ruotsalaiseen All-Stars-nimiseen joukkueeseen.

– Matkustimme saman vuoden marraskuussa Souliin, Etelä-Koreaan, edustamaan Suomea World Cyber Games 2001 -tapahtumaan. Sieltä tuli kolmas sija ja kymmenen tuhannen dollarin palkintoshekki, Joona kertoi.

Seuraava vuosi oli hiljaisempi, mutta vuosi 2003 toi enemmän tullessaan: – Kasasimme viisi parasta pelaajaa saman katon alle. Joukkueen nimeksi tuli melko mauton "Liquid Ice", mutta se ei vaikuttanut tuloksiimme.

Tiimi otti kaksinkertaisen Suomen mestaruuden ja se rekrytoitiin Suomen suurimpaan ammattipelaajaorganisaatioon Destination Skylineen, jonka pääsponsori oli Samsung Electronics.

Destination Skyline voitti vuonna 2004 noin 40 000 dollaria eri turnauksissa ympäri maailmaa.

– Matkustimme vuoden aikana muun muassa Ruotsiin, Norjaan, Latviaan, Englantiin, Yhdysvaltoihin, Espanjaan ja Tsekkeihin. Paras tuloksemme oli neljäs sija maailmanmestaruusturnauksessa Dallasissa. Se on edelleen paras suomalaissaavutus.

SIIRTYMINEN AMMATTILAISEKSI

Vuonna 2005 Joona siirtyi arkkivihollisen leiriin, Team Astralikseen, kun Destination Skylinen toimintaa hidasti pelaajien opiskelut ja asepalvelus.

Team Astralis dominoi Suomi-skeneä, ja heinäkuussa englantilainen 4Kings osoitti kiinnostuksensa Joonaa kohtaan. Nuori mies tunsi ryhmän pelaajat jo entuudestaan, ja mahdollisuus tienata elantonsa pelaamalla oli liian hyvä hylättäväksi.

– Kun harrastuksesta pystyy tekemään itselleen ammatin, se on yksi maailman palkitsevimmista fiiliksistä. Nyt minulla on sopimus, joka kattaa koko vuoden 2006! ■

JOONAN KOLME SUOSIKKIPELIÄ JA -SARJAA

NHL-PELIT

EA:n jääkiekkopelit ovat miltei pakkomielle. Lokakuussa mies on heti ensimmäisenä ostamassa uutta peliä, ja seuraavat pari kuukautta kuluvatkin virtuaalikaukalossa. – Olen jääkiekkomiehiä, siksi varmaankin!

F.E.A.R.

Tämä alle 18-vuotiailta kielletty pc-kauhuräiskintäpeli on Joonan mieleen monesta eri syystä. Se näyttää upealta ja sen tunnelma on uskomaton. – Siinä on mielestäni myös hyvä fysiikka ja peli on helppo omaksua.

MARIO- JA LEGEND OF ZELDA -PELIT

– Pienenä miehenä tuli näitä Nintendon legendaarisia pelejä pelattua kavereiden luona. Aivan mahtavia pelejä, jotka ovat toimineet tiennäyttäjinä monille nykypäivän peleistä.

KYSYMYKSIÄ AMMATTIPELAAJALLE

Joona, millaista on ammattipelaajan arki?
– Ei sen kummallisempaa ole kuin muillakaan. Suurin ero on siinä, että illat voivat venähtää pikkutunneille asti aikaerojen takia. Hoidan päiväsaikaan juoksevat asiat, harrastan salibandya ja vietän aikaa mäyräkoirani kanssa.
– Työt alkavat yleensä kello kuuden-seitsemän maissa illalla, ja jatkuvat yleensä puoleenyöhön asti. Harjoittelemme viitenä päivänä viikossa, ja jos luvassa on suuria turnauksia, tuntimäärä kasvaa edellä mainitusta.
– Helppoa tämä homma ei ole, joskin rasitus on tietysti enemmän henkistä ja psyykkistä kuin fyysistä.

Millaisia muut ammattipelaajat ovat?
– Tavallisia noin 16–24-vuotiaita nuoria. Monella on ammattipelaajista se kuva, että he ovat kotonaan asuvia, asosiaalisia silmälasipäisiä nörttejä. Todellisuus on kuitenkin hyvin erilainen: ammattipelaajat ovat sosiaalisia, mukavia ja ulospäin suuntautuneita.

Onko harrastus menettänyt viehätystään muututtuaan ammatiksi?
– Tietyllä tavalla on, mutta tuskin NHL-ammattilaisetkaan menettävät rakkauttaan jääkiekkoa kohtaan vaikka siitä maksetaankin palkkaa. Tietty rakkaus lajiaan kohtaan pitää löytyä tai muuten ei synny hyviä tuloksia. Eli kyllä se viehätys on vielä olemassa.

Miten rentoudut, otat etäisyyttä Counter-Strikeen?
– Tietenkin jättämällä sen pelaamisen! Harrastan muun muassa salibandya, joka on hyvä vastapaino näyttöpäätteen edessä istumiselle. Viikonloppuisin pysyn yleensä mahdollisimman kaukana tietokoneista, ja vietän aikaa ystävieni kanssa.

Millaisena näet ammattipelaamisen tulevaisuuden?
– Valoisana! Lajin kymmenvuotisen taipaleen aikana on tapahtunut valtavasti kehitystä. Turnauksien järjestäjiä on lukemattomia ja monille pelaajille laji tarjoaa jo elannon. Pitää myös muistaa, ettei mistään lajista ole tullut yhtäkkiä ammattimaista toimintaa. Meidän tekemämme pioneerityö on tärkeässä osassa.
– On vaikea sanoa, kuinka suureksi lajiksi ammattipelaaminen kasvaa elinikänäni, mutta uskoisin olevani tekemisissä sen kanssa jossain ominaisuudessa koko ikäni.

Onko sinulla jotain neuvoja annettavaksi samasta ammatista haaveileville?
– Ei ole olemassa mitään poppakonsteja. Vaaditaan vuosien pelaamista ja oikeat ihmiset. Kun palaset loksahtavat kohdalleen, niin sitten ne loksahtavat. Tästä touhusta on glamour kaukana, eikä pelkoa rikastumisesta ole, mutta parempaan suuntaan ollaan menossa! ■

ARVOSTELUASTEIKKO

Pelien arvosteluissa tuomme esiin tärkeimmät asiat eli mitä uutta peliä valitessa täytyy tietää – tuli se sitten itselle tai lahjaksi. Yhdestä viiteen tähteen ulottuva asteikkomme tiivistää pelin laadun. Sen tueksi kerromme tekstissä, mitkä erikoispiirteet tekevät pelistä erityisen hienon tai huonon. Pelimakuja on yhtä paljon kuin pelejäkin – siksi lukijat voivat luottaa, että asiantuntijamme myös perustelevat mielipiteensä.

☆☆☆☆☆
Täysien pisteiden väärti peli on todella harvinaislaatuinen tapaus. Täydet pisteet tarkoittavat miltei täydellistä peliä, jonka valitessasi tiedät löytäneesi pelimaailman merkkiteoksen.

☆☆☆☆
Neljä pistettä ansainnut peli on erittäin hyvä paketti – se ei kaada maailmoja, mutta saa olon tuntumaan paremmalta.

☆☆☆
Perusvarma ajantappaja. Ei suuria vikoja, muttei myöskään mitään järin hienoa.

☆☆
Tällaisen pelin lajityypin pitää olla lähellä sydäntä, mikäli sen parissa jaksaa viettää aikaa. Kahden pisteen peleissä on puutteita.

☆
Tällaisiin ei kannata tuhlata aikaa eikä rahaa. Yhden pisteen peli on roskajulkaisu.

MITÄ SYMBOLIT PELIPAKETEISSA TARKOITTAVAT?

18+ 15+ 11+ 7+ 3+
www.pegi.info

Ikämerkintä. Tämä on pelin suositusikäraja. Pelien ikärajat ovat suosituksia 15-ikärajaan asti. Vain alle 18-vuotiaalta kielletyn pelin ikäraja on sitova, sitä ei saa luovuttaa alle 18-vuotiaalle.

Väkivalta. Peli sisältää väkivaltaa.

Seksi. Peli sisältää seksuaalisviritteistä materiaalia ja/tai alastomuutta.

Kiroilu. Peli sisältää voimakasta kielenkäyttöä.

Huumeet. Pelistä löytyy viittauksia huumeisiin ja/tai huumeidenkäyttöön.

Kauhu. Peli sisältää pelottavaa materiaalia/kauhua.

Syrjintä. Peli sisältää syrjintää ja/tai syrjintään rohkaisevaa materiaalia.

Lisätietoa osoitteista www.vet.fi ja www.pegi.info

BLACK

Tästä pelistä on puhuttu paljon. Se saapui markkinoille tarkoituksenaan uudistaa lajityyppi ja näyttää kaapin paikka kaikille konsoliräiskinnöille. Pelin kehittäjän Criterionin leuhkimista on kuultu paljon, mutta onneksi puheen takaa löytyy myös villoja – Black on näyttävä ja rullaava räiskintä.

Pelaaja on Jack Kellar, erikoisjoukkojen sotilas, joka etenee aseet laulaen läpi tukkojen tehtävien. Ne esitetään takautumina, Kellar kun istuu "tällä hetkellä" kuulusteltavana. Pelin paha poika on terroristijärjestö Seventh Wave, mutta juoni on jätetty kauas taka-alalle, niin pieneen rooliin, ettei siihen tarvitse kiinnittää mitään huomiota. Juoni antaa vain summittaisen kehyksen räiskinnälle. Ja räiskintää riittää.

POISTA VARMISTIN TARPEETTOMANA

Vaikka pelissä saa käyttöönsä myös vaimennettuja aseita, ne ovat mukana kehittäjäryhmän mukaan vain vitsimielessä – tarkoitus on antaa palaa ja viis veisata hiiviskelystä ja turhasta hienovaraisuudesta.

Black antaa tähän vapaat kädet: kaikki, mihin luoti lentää, kantaa muistoa kohtaamisesta. Suojat väsyvät luotisateen alla, puunrungoista lentää säleitä, kranaatit todella räjähtävät ja kaikki tapahtuu hirvittävän kiireen siivittämänä. Pelaaja ei juuri ehdi jäädä lepäämään, sillä vaikka joku nurkkaus voikin tuoda hetken turvan, varmin keino suojautua on putsata ympäristö vihollisista.

KOVAN LUOKAN TOIMINTAA

Black on hyvän näköinen peli niin Xboxilla kuin PlayStation 2:llakin. Vaikkei grafiikka näytäkään yksittäisiä pysäytyskuvia tutkailemalla konsolien parhaan annin veroiselta, liikkeessä se on todella hienoa.

Graafiset kikat, kuten näkökentän sumentuminen Jack Kellarin katseen tarkentuessa aseeseen lipasta vaihdettaessa tai tämän haavoittuessa, eivät aina toimi parhaalla mahdollisella tavalla, mutta ne antavat kokonaisuudelle miellyttävän eloperäisen silauksen.

Tulitaisteluiden kaoottisuutta korostaa entisestään pelaajan korvaan huudettu radioliikenne. Eipä siitä tule hullua hurskaammaksi, mutta muiden äänitehosteiden päälle tykitettynä pelaaja siirtyy sen ansiosta entistä tehokkaammin keskelle tapahtumia.

Pelissä surmataan sadoittain vihollisia, eli väkivaltaa riittää. Se on kuitenkin sarjakuvamaista eikä irvokkaan korostunutta, kuten joissakin tappelupeleissä tai räiskinnöissä, joissa veren määrä on pelimekaniikkaa tärkeämpää. Tästä syystä pelille ei ole annettu K-18-leimaa.

Räiskintä on näyttävää ja kuulostaa komealta. Tässä mielessä *Black* on täysosuma. Yhtäjaksoinen tuhorumba saattaa kuitenkin väsyttää ennen pitkää, etenkin kun juoni ja kenttiin piilotetut lisätavoitteet eivät tunnu riittäviltä pitämään yllä mielenkiintoa. *Black* onkin parasta hieman lyhyemmissä pätkissä, jolloin sarjatuli tuntuu aina konsolia päälle kytkettäessä tuoreelta. ■

■ Suuliekin takaa on välillä vaikea nähdä kohdetta. Onneksi panoksia riittää!

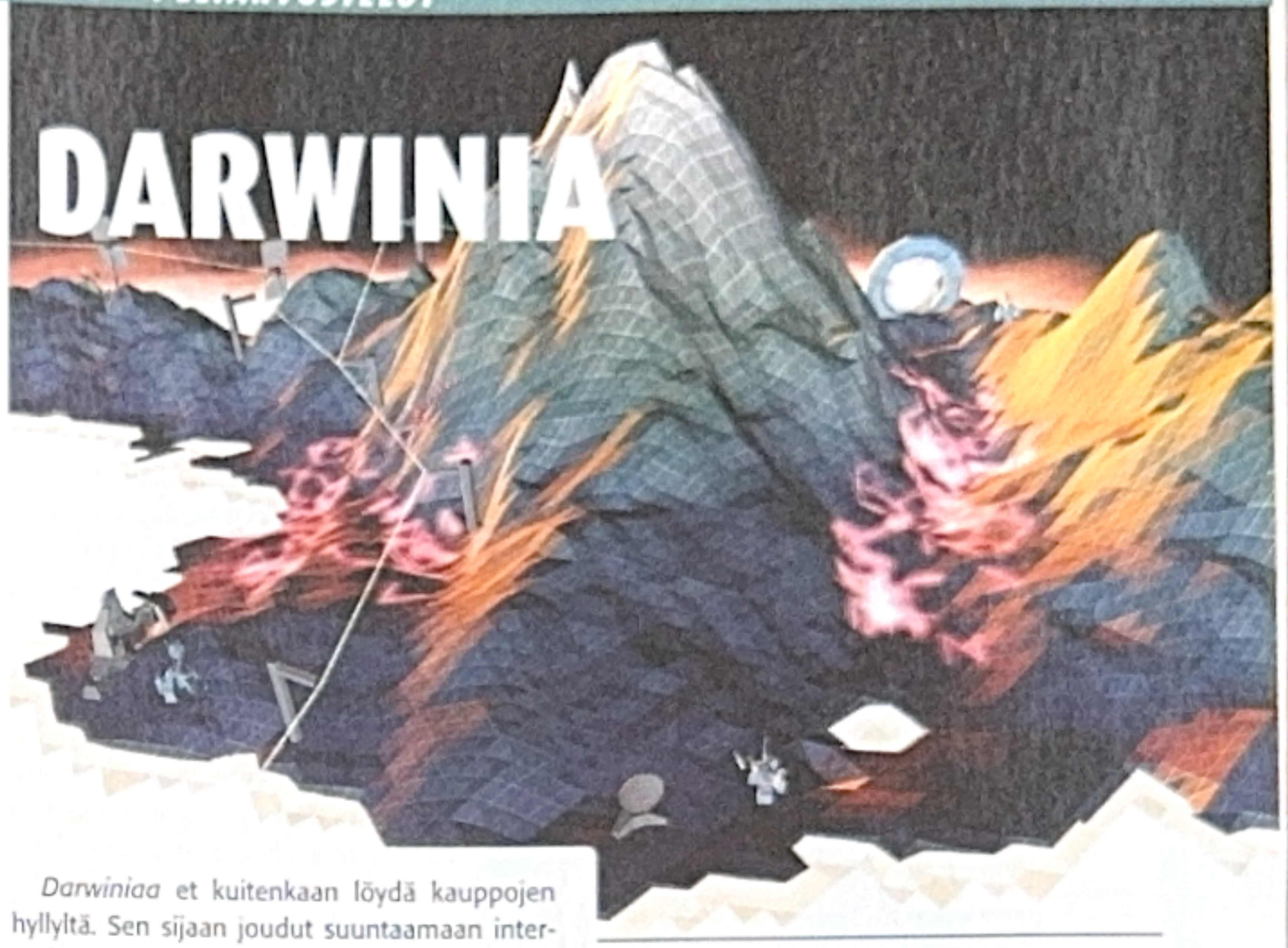
■ Erilaiset aseet on mallinnettu peliin tarkasti. Kaikki on kuitenkin tehty palvelemaan vain ja ainoastaan kokonaisuutta, jatkuvaa toimintaa.

PISTEET: ★★★★

LYHYESTI: *Black* ei uudista lajityyppiä, mutta tarjoaa tästä huolimatta komeaa ja vapauttavaa räiskintää.

JÄRJESTELMÄ: Xbox, PS2 IKÄSUOSITUS: S-15 JULKAISU: myynnissä PELAAJIA: 1 VERKKOPELI: ei TESTASI: Harro Grönberg

DARWINIA



Äkää nuorempi polvi ajatelko, että pelit joskus näyttivät tältä. *Darwinian* tyyliä voi nimittäin kutsua uusvanhaksi: se jäljittelee niitä kuvitelmia, joita meillä vanhoilla parroilla oli Spectrumeja ja Commodore kuusnelosia käyttäessä. Tuollaista siellä tietokoneen sisällä täytyi olla, mutta sitä ei vielä pystytty ihmisille kuvaamaan!

Pelaaja on *Darwiniassa* ylläpitäjä, joka tulee pelastamaan darwinialaiset viruksen kourista. Taistelut on mallinnettu puoliksi toimintapelin ja puoliksi tosiaikaisen strategiapelin tyyliin, mutta yhtä lailla tärkeää on huolehtia maailman vihreistä asukkaista ja heidän kehityksestään.

Parasta paketissa on, ettei tällaista peliä ole koskaan ennen tehty. Silti pelaaja oppii hetkessä liikuttelemaan ukkoja ja löytämään tietokonemaailman omituiset lait. Pelin takaa löytyy käytännössä kolmen hengen tekijäporukka – hyvä idea ei vaadi vieläkään miljoonien eurojen budjetteja toteutuakseen.

Tähän elämykseen kannattaa hypätä mukaan. Se todistaa, että yksinkertainen on kaunista, ja näyttää kuinka neljällä yksikkötyypillä ja vain kolmella kerrallaan ohjattavalla yksiköllä voidaan saada aikaan haastava, mutta nautittava pelikokemus.

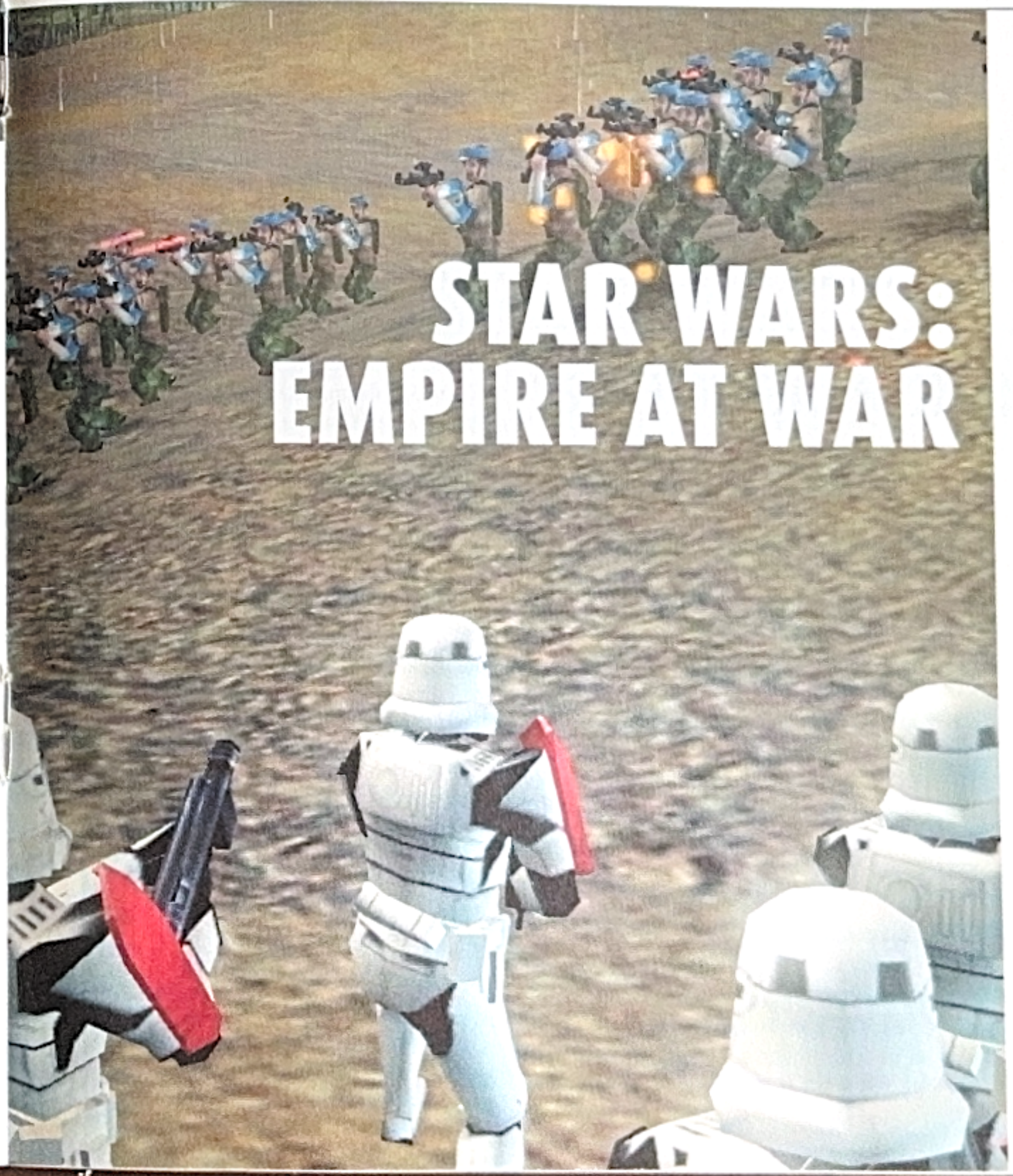
Darwiniaa et kuitenkaan löydä kauppojen hyllyltä. Sen sijaan joudut suuntaamaan internetissä osoitteeseen *www.steampowered.com* ja lataamaan sieltä Steam-ohjelmiston. Sen avulla voit ensin poimia verkosta pelin testiversion. Ja kun pidät siitä, valmiin pelin voi hankkia luottokortilla. ■

PISTEET: ★★★★

LYHYESTI: Kolmen ihmisen luoma, kaunis ja kekseliäs retrovisio, joka on sekoitus toimintaa, strategiaa ja rakentelua.

JÄRJESTELMÄ: pc IKÄSUOSITUS: S-3 JULKAISU: myynnissä PELAAJIA: 1 VERKKOPELI: ei TESTASI: Lassi Kurkijärvi

STAR WARS: EMPIRE AT WAR



Reaaliaikainen taktikointi ja *Tähtien sota* eivät ole täysin tuntematon yhdistelmä, mutta viime yritelmästä on jo aikaa. Uusi *Star Wars: Empire at War* on tervetullut peli, sillä perinteisten maataisteluiden lisäksi se tarjoaa myös avaruustaisteluja ja mahdollisuuden komentaa joukkoja suuremmassakin mittakaavassa.

Pelaaja voi pelata joko kapinallisten tai imperiumin puolella. Ajallisesti pelin alku sijoittuu aikaan ennen *Episodi IV:ää*, eli ensimmäistä elokuvaa. Tarina edistyy leffaa seuraillen, ja imperiumin kuvioihin tulee mukaan muun muassa Kuolontähti. Konfliktin eri osapuolten pelityylien välillä on mukavasti eroa, ja mukana on kosolti leffoista tuttuja hahmoja, kuten Keisari, Darth Vader, Han Solo ja Chewbacca, jotka vaikuttavat merkittävästi taistelujen lopputuloksiin.

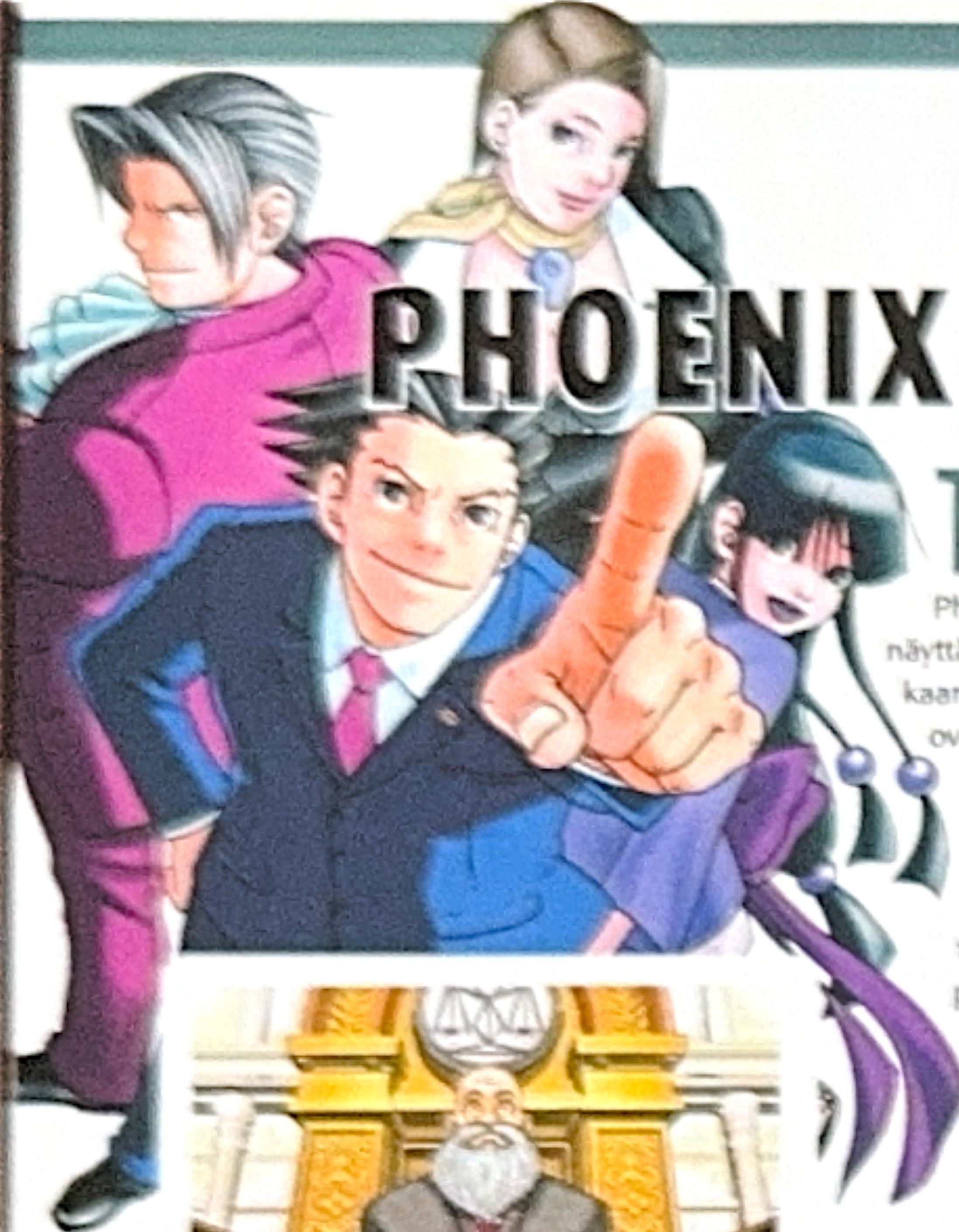
Koska pelissä oleskellaan planeettojen pinnalla, kiertoradalla ja aurinkokuntien välillä, *Empire at War* tarjoaa hyvin tervetulleen mahdollisuuden miettiä myös suurempia strategioita pelkän taistelukohtaisen taktiikan sijasta. Tässä mielessä se tarjoaa mukavasti vaihtelua pienemmän mittakaavan peleihin tottuneille.

Star Wars: Empire at Warin toteutus ei ihan kanna loppuun saakka: se näyttää ja tuntuu hyvältä, mutta käytännössä taistelukentät ovat usein turhan pienikokoisia. Silti kyseessä on maittava kokonaisuus. Ja *Tähtien sota* on kuitenkin aina *Tähtien sota*. ■

PISTEET: ★★★

LYHYESTI: Hauskaa reaaliaikataktikointia *Tähtien sodan* hengessä.

JÄRJESTELMÄ: pc IKÄSUOSITUS: S-11 JULKAISU: myynnissä PELAAJIA: 1 VERKKOPELI: kyllä TESTASI: Mikko Rautalahti



PHOENIX WRIGHT

Toinen Nintendo DS:n outo ammattisimulaattori on *Phoenix Wright* -lakimiespeli. Nuori puolustusasianajaja Phoenix on ammattilainen mahdottomalta näyttävien tapauksien kääntämisessä asiakkaan hyväksi. Onneksi pelissä puolustettavat ovat myös syyttömiä. Pelaaja ei siis joudu keplottelemaan rikollisia vapaaksi.

Peli toimii perinteisen tekstiseikkailupelin logiikalla. Ruudulle vyöryy valtavia määriä tekstejä ja pelaajan pitää päätellä, miten tilanteessa kuin tilanteessa pitää toimia. Koska paikallinen poliisi on avuton, asianajaja päätyy myös etsimään itse ratkaisevat todisteet.

Phoenix Wrightin valttikortti on nerokas käsikirjoitus. Peli vaatii kuitenkin erinomaista englannin kielen taitoa – asiat on parempi ymmärtää, koska arvaamalla päätyy nopeasti vain tuomarin silmätikuksi. Hauskoja vitsejä, yllättäviä käänteitä ja hienoja henkilöhahmoja vyöryy DS:n kaksoisruudulle hengästyttävää tahtia.

Tämä peli osoittaa erityisesti kuinka erilaisia videopelejä voidaan tehdä. Lyön vetoa että kuka tahansa television oikeussalidraamojen ystävä ihastuu myös *Phoenix Wrightiin*! ■

PISTEET: ★★★★★

LYHYESTI: Oivaltava, tekstiraskas ja hauska lakimiessimulaattori kielitaitoisille.

JÄRJESTELMÄ: DS **IKÄSUOSITUS:** S-3 **JULKAISU:** 31.3.
PELAAJIA: 1 **VERKKOPELI:** ei **TESTASI:** Lassi Kurkijärvi

MARIO & LUIGI 2: PARTNERS IN TIME

Nintendon perinteinen Mario-sankari tuntuu välillä kärsivän inflaatiota: mariojahan on joka paikassa! *Mario & Luigi 2: Partners in Time* -pelissä sankari esiintyy jopa kaksin kappalein, kun Mario & Luigi tapaavat lapsuudessaan Baby Marion ja Baby Luigin.

Tämä seikkailu pomppaa kuitenkin *Mario*-pelien kärkipäähän. Samaan tapaan kuin GameCuben *Paper Mario 2* ja GBA:n *Mario & Luigi: Superstar Saga*, *Partners in Time* on perinteinen japanilainen roolipeli, jossa sankarit vaan sattuvat olemaan sieniä syöviä putkimiehiä.

Pelimaailma noudattaa nerokkaasti pitkää Mario-perinnettä. Koopa-kuoria potkitaan roolipelitaisteluissa vihollisia päin ja tulikukalla liekitetään vastustajat. Peli nyökkää Marion toimintajuurien suuntaan pistämällä pelaajan naputtamaan nappeja taistelutehon lisäämiseksi.

Oma bonuksensa tulee sisällön sovittamisesta sekä lapsille että aikuisille. Mukana on oma määränsä kreisikomediaa, mutta myös vitsejä jotka aukeavat vain Mario-historiaan perehtyneille, pop-kulttuurin tuntijoille tai pikkutuhmuuksista pitäville.

Näin todella tehdään oikeita koko perheen pelejä. ■

PISTEET: ★★★★

LYHYESTI: Nintendon tunnetuimmat hahmot käsikonsolikevytroolipelissä. Sieniä ja kilpikonnankuoria.

JÄRJESTELMÄ: DS **IKÄSUOSITUS:** S-3 **JULKAISU:** myynnissä
PELAAJIA: 1–4 **VERKKOPELI:** ei **TESTASI:** Lassi Kurkijärvi

TRAUMA CENTER

Kestäisikö hermo kirurgin ammatissa? Elintoiminnot heikkenevät! Verenvuoto ei lakkaa! Myönnetään että *Trauma Center* pistää vielä *Teho-osastookin* pahemmaksi homman liioittelemisessa, mutta ainakin pelaaja saa hikoilla kunnolla.

Eteen rullataan potilasta toisensa jälkeen kaikissa mahdollisissa kliseisissä tilanteissa: lentokoneessa pelaaja on tietysti ainoa lääkäri joka voi pelastaa sairaskohtauksen saaneen, jokainen rutiinioperaatio osoittautuukin huippuvaaralliseksi ja lopulta vain kirurgin vakaa käsi voi purkaa pommin.

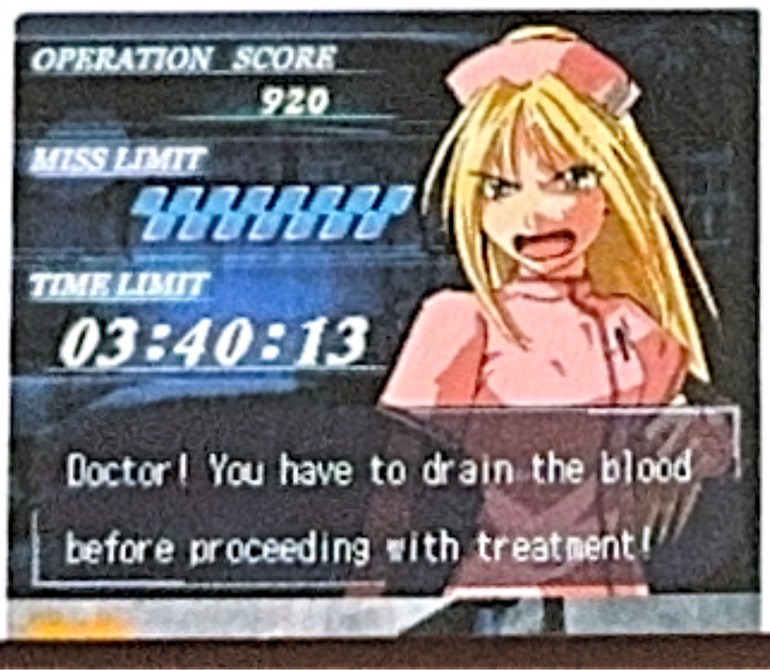
Pelaaminen kosketusnäytöllä on hauskaa. Kirurgin työkaluja valitaan ruudun laidoilta. Alkuun niiden käytössä neuvotaan, mutta lopulta pelaajan pitää itse osata improvisoida imureilla, injektioruiskuilla, pinseteillä ja muilla välineillä. Potilaan desinfioimisesta ja avaamisesta tulee rutiinia, mutta samaa ei voi sanoa loppupelin superviruksista.

Tarina nimittäin lähtee täysin käsistä, kun vastaan alkaa tulla bioterroristien kuvitteellisia sairauksia. Niitäkin vastaan on hauska taistella, mutta silloin homma muistuttaa jo liikaa perinteistä peliä eikä *Teho-osastoa*. ■

PISTEET: ★★★★

LYHYESTI: *Teho-osasto* käsikonsolilla! Leikkaussalidraamaa Nintendon malliin.

JÄRJESTELMÄ: DS **IKÄSUOSITUS:** S-11 **JULKAISU:** 28.4.
PELAAJIA: 1 **VERKKOPELI:** ei **TESTASI:** Lassi Kurkijärvi



RTL SKI JUMPING 2006

Mäkihyppy on 50 kilometrin hiihdon sekä jääkiekon – ja tätä nykyä curlingin – ohella talvilajien kuninkaallisia.

Vaikkei hyppyrin nokalta ponnistakaan enää **Nykänen**, **A. P. Nikkola** tai **"Janne" Puikkonen**, *RTL Ski Jumping* antaa mahdollisuuden ainakin nimetä hyppääjänsä legendojen mukaan.

RTL Ski Jumping on loppujen lopuksi melko yksioikoinen peli, mutta hyppääminen on toteutettu niin hyvin, että peliä jaksaa tahkota ihmeen kauan. Ja mikäli löytyy samanhenkistä seuraa, mäkikisojen viehätys kasvaa entisestään.

Pelissä voi hypätä yksittäisiä kisoja kuvitteellisten vastustajien kanssa, tai sitten voi luoda oman hyppääjänsä ja johdattaa sen voitosta voittoon.

Aloittelevan hyppääjän kyvyt eivät ole kummoiset. Kisamenestys antaa kokemuspisteitä ja sponsorisopimukset sekä vedonlyönnit rahaa. Rahalla voi palkata valmentajia ja esimerkiksi suomalaisen voiteluekspertin, joka hoitaa sukset priimakuntoon kelissä kuin kelissä.

Hyppääminen ei ole ensi alkuun kovin helppoa. Perusperiaatteen oppii kuitenkin nopeasti, ja kun tekniikka on hallussa, pystyy pituuden lisäksi vaikuttamaan kunnolla myös tyylipisteisiin. Kaiken kaikkiaan hypyt on toteutettu hyvin ja nappisuoritus vaatii keskittymistä.

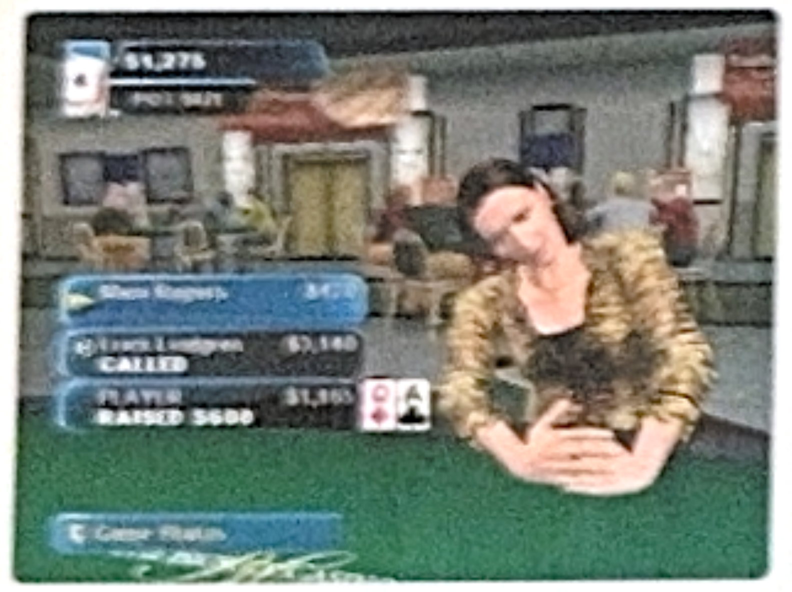
RTL Ski Jumping 2006 on enemmän kuin kelvollinen peli, vaikka se putoaakin enemmän hupipeliluokkaan kuin ison budjetin tuotantojen joukkoon. Peliä myydään myös keskivertoa edullisempaan hintaan, joten siinäkin mielessä se on kiinnostava tuote. ■

PISTEET: ★★★★

LYHYESTI: **Hauska mäkihyppypeli, joka sopii peli-iltoihin, ja jota ei tarvitse ottaa liian vakavasti.**

JÄRJESTELMÄ: **PC, PS2** IKÄSUOSITUS: **S-3** JULKAISU: **myynnissä** PELAAJIA: **1-2** VERKKOPELI: **ei** TESTASI: **Bo Marttila**

WORLD SERIES OF POKER



■ **Pokeri ei tarvitse toimiakseen järin koreita puitteita, siinä mielessä *World Series of Poker* -pelin ulkoasu on liiankin raflaava.**

Subtvin esittämä *World Series of Poker* ja monissa lehdissä kirjoitetut jutut pokerista verkossa ja veralla pelattuna ovat nostaneet Texas Hold 'em -variantin suuren yleisön tietoisuuteen. Jenkeissä lajilla on jo perinteitä, mutta Suomessa päätös julkaista peli lepää varmasti suurilta osin edellä mainittujen seikkojen varassa.

World Series of Poker sisältää viisi pokeri- ja sököversiota, muun muassa Texas Hold 'emin, Omahan ja seitsemän kortin sökön. Kontrollit ovat äärimmäisen yksinkertaiset, joten pelaaja voi keskittyä kortteihin ja pöydän tapahtumiin.

Peliin on saatu elämänmakua kanssakilpailijoilla, mutta vaikka muut pelaajat näyttävätkin kivalta, ne tekevät kokonaisuudesta epäselvemmän. Muiden pelaajien toimia ei tarvitse onneksi seurata – niiden vuoron voi ohittaa napinpainalluksella – mutta ne ovat yhtä kaikki melko turha lisä. Samaa voi sanoa urapelitilasta ja mahdollisuudesta luoda oma pokerihai peliin.

Pelaajamääräksi ilmoitetaan 1–9. Se onnistuu kuitenkin vain verkossa tai linkittämällä konsolit. Samalla koneella ei saa rinkiä aikaan, joten kavereiden kanssa pelaa helpommin ostamalla korttipakan.

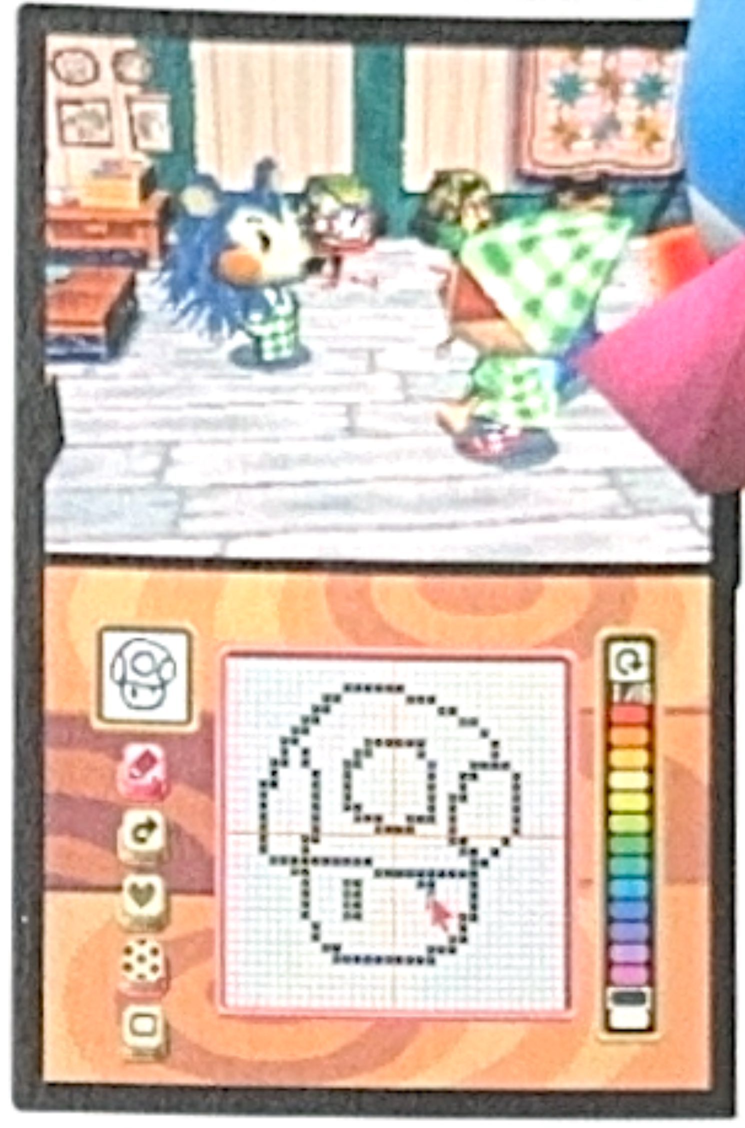
Pelinä *World Series of Poker* ei ole kummoinen, mutta harjoitteluvälineenä ja ajantappajana se toimii kiitettävästi. Jos pasianssin pelaaminen kotikoneella kyllästyttää, *World Series of Poker* on kelvollinen vaihtoehto. Muuten kannattaa jatkaa pelaamista kavereiden kanssa tai verkossa. ■

PISTEET: ★★

LYHYESTI: **Konsolipokeripeli, joka tappaa kyllä aikaa, muttei korvaa oikeaa rinkiä.**

JÄRJESTELMÄ: **GC, pc, PSP, PS2, Xbox** IKÄSUOSITUS: **S-3** JULKAISU: **myynnissä** PELAAJIA: **1-9** VERKKOPELI: **kyllä** TESTASI: **Bo Marttila**

ANIMAL CROSSING: WILD WORLD



Animal Crossing: Wild World on sydämellisen GameCube-pelin uudisversio Nintendo DS -käsikonsolille. Mainion pelin perusmekaniikka on pätevästi tallella. Mukana on myös tarpeeksi uutta, jotta aiemmin pelanneille löytyy motiivia aloittaa alusta.

Animal Crossingissa on pohjimmiltaan kyse huolenpidosta. Pelaaja luo hahmon, joka muuttaa idylliseen kylään. Siellä sisustetaan taloa ja maksetaan takaisin asuntolainaa viljelemällä, kalastamalla ja keräilemällä. Peli noudattaa tosielämän vuorokausien ja vuodenaikojen sykliä, mikä tukee pelaamista pienissä annoksissa. *Wild World* onkin helppo kytkeä päälle, kun tekee mieli irrottautua muutamaksi hetkeksi arjessa raatamisesta.

Nintendo DS:llä voi myös verkon välityksellä kutsua kavereita omaan kylään vierailemaan. Se on kiva ja hyvä ominaisuus, mutta edellyttää tietenkin useampaa konsolia kaveriporukassa.

Pelin suola ovat kylän muut asukit: eläimiä riittää sarkastisista susista hellyttäviin nallekarhuihin. Eläimien kanssa voi jutustella ja uutena asiana muun muassa kutsua kylään. *Wild Worldiin* kirjoitettu dialogi herättää persoonalliset pikseliotukset mainiosti henkiin. Siinä onkin pelin erinomaisuuden ydin.

Jos kaipaat peliä, josta saat lämminhenkisiä fiiliksiä ja joka perustuu jatkuvaan ja elävään maailmaan, mutta aikasi tai kiinnostuksesi ei riitä verkkopeleihin, *Animal Crossing* tarjoaa loistavan vaihtoehdon. *Wild Worldissa* jaksaa harva murjottaa. ■

PISTEET: ★★★★★

LYHYESTI: **Animal Crossing saattaa näyttää lapselliselta, mutta arvoiltaan ja sisällöltään se on kypsempi kuin yhdeksän kymmenestä videopelistä.**

JÄRJESTELMÄ: **DS** IKÄSUOSITUS: **S-3** JULKAISU: **myynnissä** PELAAJIA: **1-9** VERKKOPELI: **kyllä** TESTASI: **Aki Järvinen**

VIEWTIFUL JOE: DOUBLE TROUBLE!

Konsoleilla hehkutettu mätkintäpeli on vihdoin saatu Nintendon kannettavalle laitteelle. Käännös on tehty hyvin. Ulkoasu on hektisyydestä huolimatta saatu pidettyä selvänä, ja pelin graafinen toteutus on säilynyt omaperäisenä. Cel shading -grafiikka näyttää hyvältä, kuten yleensä.

Pelaaminen on kannettavassa *Viewtifulissa* hieman helpompaa kuin PS2:n tai GameCuben edellisissä *Joe*-peleissä. Ongelmanratkontaakin on ympätty mukaan. Mikään pulmapeli ei *Viewtiful Joe* silti ole. Peli ei hyödynnä DS:n kosketusnäyttöä oikeastaan ollenkaan, mikä on kummallista. Tai hyödyntää sillä tavoin, että yhtäkkiä pitäisi ohjauskynä napata käteen ja huitoa kosketusnäyttöä ilman mitään varoitusta. Ei kiva.

Pääpaino on tappeluissa. Lyönnit ja potkut ovat helppoja suorittaa, ja yhdistelmähyökkäyksillä eli komboilla saa aikaan mukavaa tuhoa ja pahisrobotit lakoavat. Pelin innovatiivisin keksintö on sen tapa leikkiä hidastuksilla. Hidastuksen aikana voi iskujaan ketjuttaa vaikka kuinka paljon, ja teho on sen mukaista. Meininki on hektistä, mutta toimivaa.

Viewtiful Joe on omaperäinen peli omaperäisellä ulkoasulla aateloituna. Sen kentät ovat sopivan lyhyitä pikaisia pelisessiota varten. Pidemmissä rupeamissa puutuminen iskee välillä, mutta kaiken kaikkiaan peli on hyvää ja toimivaa viihdettä. ■

PISTEET: ★★★

LYHYESTI: **Hauska ja kivan näköinen mätkintä, joka alkaa kuitenkin toistaa itseään ennen pitkää.**

JÄRJESTELMÄ: **DS** IKÄSUOSITUS: **S-11** JULKAISU: **myynnissä** PELAAJIA: **1** VERKKOPELI: **ei** TESTASI: **Jarkko Fräntilä**

PS2/Xbox

Sonic Riders

Kilpailullista extremekikkailua: Hallitse ratoja ilmalaudallasi, haasta tietokone tai kaverisi ja tee näyttäviä temppuja saavuttaaksesi bonuksia. Useita vaikuttavia ympäristöjä ja tuttuja hahmoja eri puolilta Sonic-maailmaa.

59,90

PC

Batman – Myrkkymyrsky

Auta Batmania pelastamaan Gotham City uhkaavalta ympäristö-katastrofilta! Käytä huipputeknisiä apuvälineitä johtolankojen löytämiseen ja arvoituksen ratkaisemiseen.

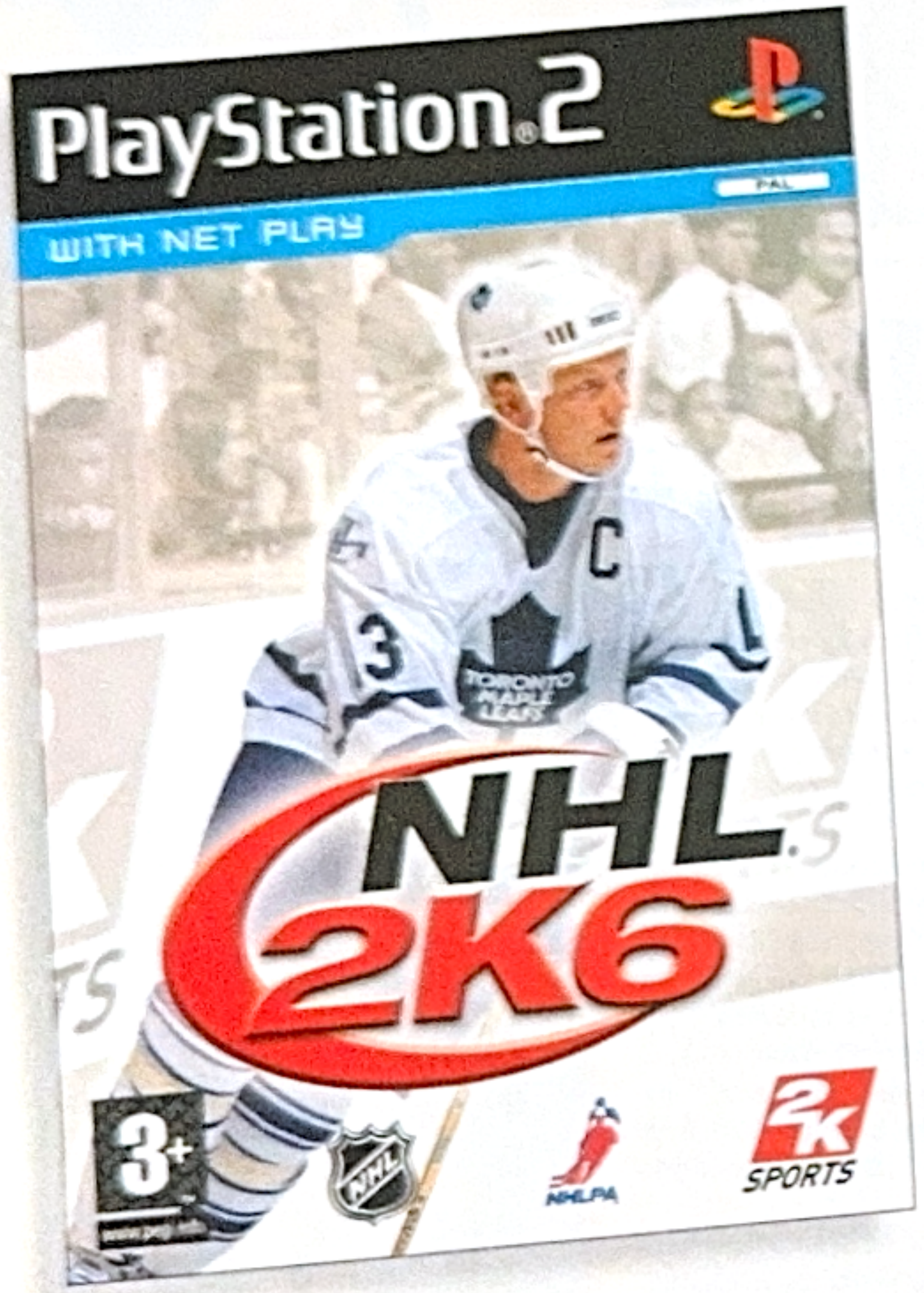
29,90

PC

Batman – Kieroa oikeutta

Auta Batmania estämään Kaksikasvon kavalat suunnitelmat! Koristeltujen jalokivimunien varastaminen yön pimeydessä näyttää olevan vain alkusoittoa tulevasta.

29,90



PS2/Xbox

NHL 2K6

Konsolipelien kiekkomestari on palannut. NHL2K6 jatkaa perintöään – nyt saatavilla on enemmän liikkeitä, enemmän tunnetta ja enemmän yksityiskohtia kuin koskaan aiemmin.

43,90

PS2/Xbox

Tak 3: The Great JuJu Challenge

Pelaajien täytyy käyttää hurjia hyppelytaitojaan voittaakseen kisan ja saadakseen itselleen suurimman palkinnon jonka SuurJujut ovat koskaan jakaneet!

53,90

PS2/Xbox

Psychonauts

Ota osaa psyykkiseen harharetkeen – kolmetoista uskomattoman ainutlaatuista tasoa erilaisten hylkiöiden, hirviöiden ja hourupäiden häiriintyneisiin mieliin.

54,90

PC
44,90

JÄÄSANKARIT OVAT PALANNEET!

PS2/Xbox/GCN/PC/DS/GBA

Ice Age 2

Jääkausi on päättymässä ja sankarimme joutuvat palaamaan tällä kertaa sulavaan paratiisiin. Manny-Mammutti, Sid-Laiskiainen ja Diego-Sapelihammastiikeri ovat palanneet vain huomatakseen, että sulavat jäälaatat aiheuttavat tulvan heidän kotilaaksoonsa. Onneksi tuttu suosikki-hahmo; Scrat-"Sapelihammas"Orava auttaa sinun avullasi isot ystävänsä turvaan. Scrat-Orava tekee kaikkensa pelastaaksen laakson uhkaavalta tulvalta; hän sukeltaa, ui, haistelee, pyörii ja kierii eikä tietenkään unohda samalla kerätä himoitsemiaan tammenterhoja.

49,90

Julkaisupäivä 31.3. (GCN 7.4.)

PRISMASSA ET MAKSA LIIKAA JA BONUKSET PÄÄLLE!

ENEMMÄN PERHEMARKET

PRISMA

SHADOW OF THE COLOSSUS

Shadow of the Colossus on yksi niistä harvoista peleistä, joita voi kutsua taiteeksi. Se kertoo nuoresta miehestä, joka haluaa herättää henkiin nuoren naisen. Peli on minimalistinen ja surumielinen sekä todella kaunis niin visuaalisesti kuin äänisuunnittelultaankin.

Henkiinherättäminen vaatii kuudentoista iättömän, autiota maata asuttavan jättiläisen surmaamista. Kolossit – pelin nimen jättiläiset – ovat upeita olentoja, raskaasti tallustelevia, lentäviä ja vedessä raukeasti eteneviä luomuksia, joita katselee ihastuneena.

Pelissä ei kuitenkaan pääse eteenpäin, ellei tapa tällaista jättiä. Kolossin surmaaminen vaatii sen tarkkailemista ja heikon kohdan selvittämistä. Sen jälkeen pelaajan pitää päästä kolossin kyytiin, kiivetä heikon kohdan luo ja iskeä siihen miekalla. Joskus se onnistuu sankarin omin voimin, toisinaan tarvitaan ratsun apua.

Hyökkäys heikkoon kohtaan on yleensä taistelun helpoin osuus. Kolossin löytäminen autiosta maasta ja sen kyytiin pääseminen on paljon vaativampaa, pulmapeleihin verrattavissa oleva koettelemus.

SATU, JOKA EI SOVI KAIKILLE

Taistelujen vastapainoksi peli tarjoaa samoilua maassa, josta löytyy vehreiden keitaiden lisäksi aavaa auringon korventamaa autiomaata. Päätemppelin ja pyhättöjen – jotka toimivat tallennuspisteinä – lisäksi pelimaailmasta löytää hedelmäpuita. Pyhättöjen tietämillä elävät liskot ja puiden hedelmät lisäävät nimettömän päähahmon elinvoimaa ja kestävyyttä, jota tarvitaan kolossien selässä kiipeilyyn.

Shadow of the Colossus on hienon näköinen peli, mutta samalla osoitus siitä, että PlayStation 2 on ikääntyvä alusta. Kehittäjäryhmän visio toteutuu, mutta paikoitellen konsolin laskentatehon puute aiheuttaa grafiikkavirheitä. Se on valitettavaa, mutta sen merkitys pelikokemukselle on onneksi hyvin vähäinen. Pelin ainoana todellisena huonona puolena voi pitää hankalahkoa kameraa, joka aiheuttaa päänvaivaa etenkin pelin alkupuolella, ennen kuin sen kanssa on tullut sinuiksi.

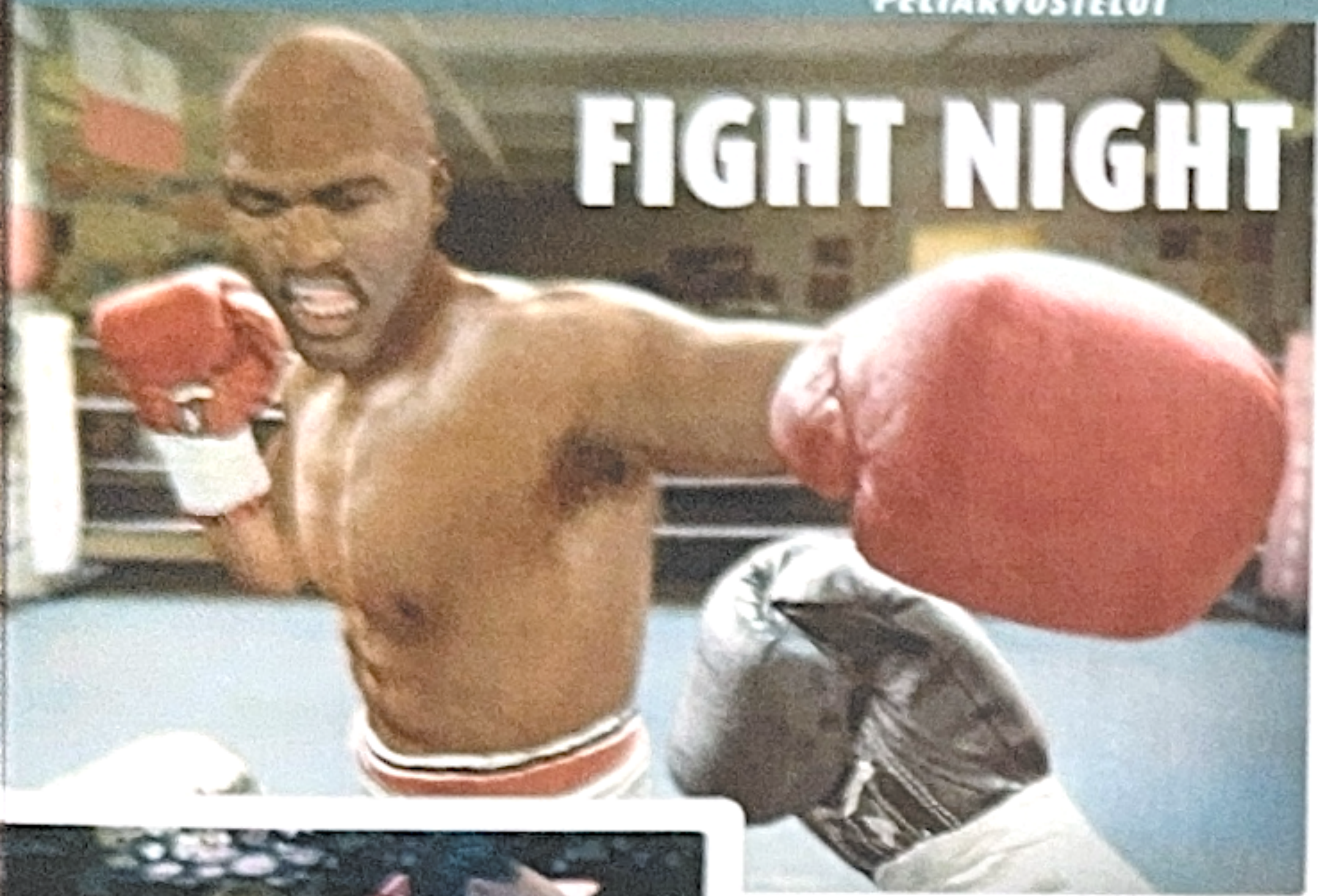
Näitä kahta tekijää – muutamaa kauneusvirhettä ja ajoittain ongelmallista kameraa – lukuun ottamatta *Shadow of the Colossus* on viimeistellyimpiä kokonaisuuksia koskaan. Se on esimerkki hyvästä tyylitajusta ja valtavirrasta poikkeavasta, omaperäisestä peli-ideasta.

Peliä ei voi suositella kaikille, sillä sen tarjoama nautinto eroaa merkittävästi esimerkiksi urheilupelien tai autosimulaattoreiden nopeammasta viihteestä. Sadunomaista ja verkkaisempaa kokemusta halajaville *Shadow of the Colossus* on kuitenkin taivaan lahja, parasta mitä PS2:lle on koskaan julkaistu. ■

PISTEET: ★★★★★

LYHYESTI: **Sadunomainen ja surumielinen seikkailu, joka on omiaan verkkaisempaa pelikokemusta etsiville.**

JÄRJESTELMÄ: **PS2** IKÄSUOSITUS: **S-11** JULKAISU: **myynnissä**
PELAAJIA: **1** VERKKOPELI: **ei** TESTASI: **Harro Grönberg**



FIGHT NIGHT ROUND 3

Nyrkkeily on brutaali urheilulaji. Se seikka käy hyvin selväksi *Fight Night Round 3* -pelissä. Nyrkkeily on kuitenkin myös hyvin taktinen sekä vaativa laji – ja sekin käy selväksi pelissä.

Fight Night Round 3 on EA:n nyrkkeilypelisarjan viimeisin osa. Se on aikaisempia pelejä parempi miltei kaikin tavoin ja Xbox 360 -konsolilla myös erittäin komeaa katseltavaa nyrkkeilijöiden hahmojen osalta.

Pelin ohjausmalli on omintakeinen: toinen analogiohjain liikuttaa nyrkkeilijää toisen hallitessa tämän lyöntejä. Perusteet oppii nopeasti, mutta taitavan pelaajan voittaminen vaatii paljon harjoittelua.

Peli on sekoitus urheilua ja mätkintää. Vaikka tarkoitus onkin voittaa vastustaja mieluiten tyrmäämällä, pelin tempo on keskivertomätkintää rauhallisempi ja pelaaminen harkitsevampaa. Pisimmillään puolisen tuntia kestävät ottelut verottavat pelaajaa ihan eri tavalla kuin *tekkeneiden* ja *virtuafightereiden* pursketuli.

Fight Night Round 3:ssa on hauska urapelitila, mutta parhaimmillaan se on muiden urheilupelien tapaan kaverin kanssa pelattuna. Yksin tai kaksin, peli on laatutyötä ja esimerkillinen lajikuvaus. ■

■ Nyrkkeilijät on mallinnettu hienosti. Yllä Evander Holyfield lähettämässä nahkaan verhottua pikapostia pelaajalle.

PISTEET: ★★★★

LYHYESTI: Realistinen nyrkkeilysimulaatio, enemmän urheilu- kuin tappelupeli.

JÄRJESTELMÄ: PS2, Xbox, Xbox 360 IKÄSUOSITUS: S-15 JULKAISU: myynnissä PELAAJIA: 1–2 VERKKOPELI: kyllä TESTASI: Harro Grönberg

DEAD OR ALIVE 4

Dead or Alive -taistelupelisarja on aina ollut hyvin aloittelijaystävällinen. Päinvastoin kuin paremmin tunnetut lajityypin edustajat, *Tekkenit* ja *Virtua Fighterit*, sarjan pelit eivät ole vaatineet monimutkaisten liikesarjojen ulkoa opettelua tai lonkeromaista sorminäppäryyttä peliohjaimen kanssa. Näyttäviä taisteluliikkeitä on saanut aikaiseksi muutamilla napinpainalluksilla.

Dead or Alive 4 on kuitenkin askel vakavammin otettavien taistelupelien suuntaan, sillä nyt pelaajan taito on tärkeämmässä asemassa. Taistelusysteemi on vedetty uusiksi. Torjunnat ja vastaliikkeet eivät ole enää avain voittoon. Aggressiivinen hyökkääminen tuottaa nyt parempaa tulosta, samoin kuin vastustajan liikkeiden ennakointi.

Hurjatempoista kamppailua käydään käsittämättömän upeissa puitteissa. Pelin grafiikkaa voi rehellisesti kutsua uuden sukupolven mukaiseksi, joskin pelihahmot näyttävät aavistuksen nukkemaisilta.

Vaikka taistelu-urheilusta onkin kyse, veri ei silti lennä eivätkä luut rusahtele. Korkea ikäsuositus johtuu osittain naispuolisten pelihahmojen esittelystä, vaikkei alastomuutta pelistä löydykään.

Yksinpelinä *DOA 4* on melko tynkä, se herää eloon vasta muiden ihmispelaajien kanssa. Sitä varten pelissä onkin monipuoliset verkkopeliominaisuudet. Xbox Live -verkkopelipalvelun välityksellä voi jutustella muiden pelaajien kanssa virtuaalisissa peliauloissa ja katsella samalla muiden otteluita. Erilaiset turnaukset, tilastot ja kaverilistat kuuluvat myös pelin ominaisuuksiin.

Dead or Alive 4 on pelisarjan paras kokonaisuus, ja nostaa sen samalla "oikeiden" taistelupelien sarjaan. ■

■ Kentät ovat koreita ja moniulotteisia. Esimerkiksi tässä kentässä aloitetaan riippusillalta, jolta vastustajan saa lyötyä alas, jonka jälkeen voikin hypätä perään jatkamaan taistelua.

PISTEET: ★★★★

LYHYESTI: Kaunis ja erittäin nopea taistelupeli, joka toimii parhaiten ihmisvastustajien kanssa.

JÄRJESTELMÄ: Xbox 360 IKÄSUOSITUS: S-15 JULKAISU: myynnissä PELAAJIA: 1–4 VERKKOPELI: kyllä TESTASI: Miika Huttunen

ORJAPIISKUREITA VERKOSSA

Maailman suosituimman massiiviverkkoroolipeli *World of Warcraft* laajenee pian *Burning Crusade* -nimisellä lisäosalla. Blizzard, pelin ja lisäosan kehittäjä, on tarjonnut pelaajille mahdollisuutta osallistua lisäosan beta-testausvaiheeseen. Kaikki eivät tähän kuitenkaan kykene, sillä yhtiö vaati kandidaateilta miltei epäinhimillistä työpanosta, ennen kuin nämä hyväksytään testaajiksi.

Hakijoiden täytyy tehdä jostain kolmesta seuraavasta tehtävästä: kehittää hahmo mahdollisimman nopeasti tasolle 50, kehittää mahdollisimman monta hahmoa tasolle 25 tai kerätä eniten kunniaa 500 pelihahmon joukkotaistelussa.

Kun ottaa huomioon, kuinka monta surullista esimerkkiä liiallisesta verkkopelaamisesta on kantautunut Aasian nettikahviloista, tällainen pelaajien kilpailuttaminen kuulostaa tuurin venyttämiseltä. Fakta kuitenkin on, että tälläkin hetkellä – aina haastekilpailun päättymiseen maaliskuun 27. päivä – näyttöpäätteen edessä istuu monta liian vähälle unelle ja ravinnolle jäänyttä pelaajaa.

POKERIPELI EUROOPASSA K-18

Tässä numerossa arvosteltu World Series of Poker -peli on luokiteltu Euroopassa ainoastaan täysi-ikäisille soveltuvaksi. Suomessa pokeri luetaan kuitenkin urheiluksi, ja tästä syystä peli on varustettu S-3-merkillä. Se soveltuu siis myös lapsille.

Pelin muualla Euroopassa saama K-18-merkintä johtuu World Series of Pokerin julkaisseen Activisionin edustajan, Lina Svanholtin, mukaan siitä että vaikka laji on tätä nykyä valtavan suosittu ajanvietemuoto, se on kuitenkin pohjimmiltaan uhkapeli. Activision harkitsi Svanholtin mukaan pelin ikäsuositusta pitkään, mutta päätyi K-18-merkintään, sillä heidän mielestään vanhemmat saavat päättää soveltuuko pokeri lapsille ajanvietteeksi.

SEKSITYÖNTEKIJÄT TUOMITSEVAT GTA-SARJAN

Tällä sivulla uutisoidun *Bully*-pelin lisäksi pelijulkaisija Rockstar on joutunut ongelmiin jälleen kerran *Grand Theft Auto* -sarjan johdosta. Viimeksi kohu nousi, kun *GTA: San Andreas* -pelistä löytyi huijauskoodin avulla avattavaa K-18-sisältöä, nyt pelistä ovat närkästyneet Yhdysvalloissa toimiva seksityöntekijöiden etujärjestö.

SWOP, Sexual Workers Outreach Project, antoi helmikuussa lausunnon, jossa tuomittiin tapa, jolla prostituoituja kohdellaan *GTA*-pelisarjassa. Pelissä on mahdollista ostaa seksiä prostituoidulta ja tappaa hänet aktin jälkeen.

Etujärjestö ei kuitenkaan hyökkää yksinomaan Rockstarin kimppuun. Lausunnossa sanotaan muun muassa, että "Tapa, jolla *Grand Theft Auto* -peleissä kohdellaan prostituoituja, heijastelee laajempia sosiaalisia asenteita."

Tähän mennessä Rockstar on onnistunut luovimaan pois myrskystä ilman suuria tappioita, mutta yhtiön julkaisemia pelejä ja toimintaa tarkkaillaan koko ajan kriittisemmin.

AUSTRALIA KIELSI GRAFFITIPELIN

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure on jäänyt Australian viihteen ikärajoista päättävän elimen hampaisiin. Newyorkilaisen graffititaiteilijan ja vaatesuunnittelijan johdolla toteutettu 3d-seikkailu kehottaa australialaisten mielestä rikokseen – tässä tapauksessa luvattomien graffitien maalaamiseen – ja tästä syystä sen myynti päätettiin kieltää.

On totta, että pelissä ovat keskeisessä asemassa graffitit, tagit, tarrat ja julisteet. Samalla on kuitenkin vähintään merkillistä, ettei myyntikieltoon vaikuttanut ainakaan uutisoinnin perusteella lainkaan sen brutaali katuväkivalta.

Pelin julkaisija, Atari, on päätöksestä tietenkin käärmeissään – peliä on markkinoitu aggressiivisesti ja sen odotetaan myyvän hyvin. Atarin edustajan mukaan yhtiö on kuitenkin enemmän huolissaan sensuurista kuin menetetyistä rahoista.

Tälläkin kertaa keskustelu on siis ohjautumassa pois tärkeistä asioista: väkivallasta ja sen oikeutuksesta sekä esitystavasta peleissä.

KIUSAAJA VAI KIUSATTU?

Grand Theft Auto -sarjasta ja äärimmäisen brutaalista *Manhunt*-pelistä tunnettu pelijulkaisija Rockstar on hautonut jo pitkään peliä, josta ei tiedetä juuri mitään, mutta jolta pelätään pahinta.

Myös Suomen lehdistössä palstatilaa saanut *Bully* – kiusaaja – kertoo Bullworth Academy -koulun oppilaasta. Kierolla huumorilla lehdistötiedotteen mukaan silatussa pelissä käydään läpi kouluelämän nurjia puolia, hankalia opettajia, tappeluita koulun pihalla ja ilkikurisia kepposia. Missään ei ole kuitenkaan kerrottu, missä valossa tapahtumat ja pelin sisältö esitetään.

Rockstar ei ole koskaan kaihtanut kohua ja osaa kääntää sen edukseen, mutta tästä pelistä yhtiö on ollut jo ihmeen pitkään hiljaa – ainoa tieto siitä on peräisin viime vuodelta. Se on saanut epäilemään, julkaistaanko peliä koskaan. Kuitenkin, ainakin vielä lehden painoon mennessä, yhtiön verkkosivuilla luvataan pelille pikaista julkaisua.

Voi olla, että pelin sisältöä on muokattu ennakkokohun takia, tai sen julkaisuajankohtaa tunnustellaan varovaisesti.

LAPSILLE SALLITTU?

MARIO PARTY 7

Uusi vuosi, uusi Mario Party... Mario Party 7 jatkaa alun perin vuonna 1999 Nintendo 64:lle julkaistua tuttua pelisarjaa, jossa on ideana pelata elektronista lautapeliä. Pelisarjan uusia osia on julkaistu tasaisesti noin vuoden välein ja vuodesta 2002 lähtien Nintendon GameCube-konsolille.

TEKSTI: Jari Hourula

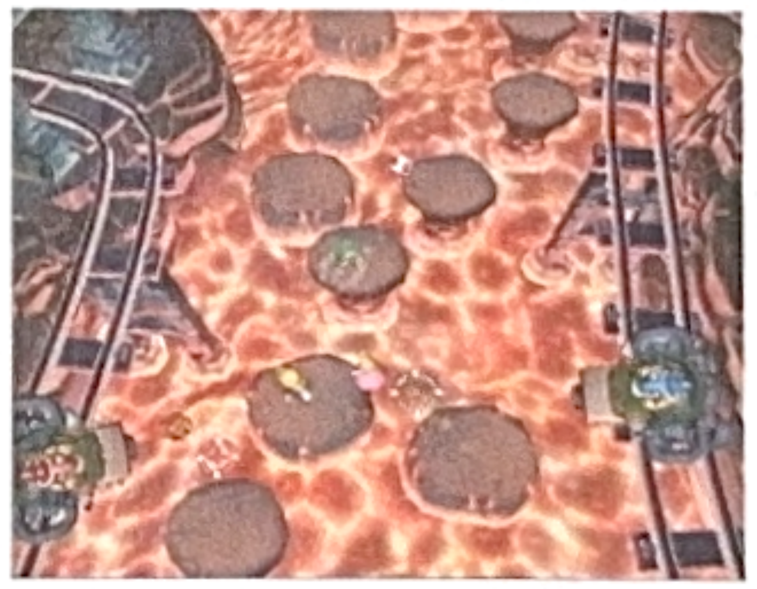
Mario Party 7:ään on rakennettu peliä eteenpäin vievä tarina, jossa pelihahmot ovat maailman pelastamisen ohessa viettämässä aikaa rentouttavalla laivaristeilyllä. Valitettavasti ilkeää Bowseria ei ole kutsuttu mukaan, joten Bowser on asiasta hyvin vihainen ja päättänyt pilata risteilyn.

Se on syy pelata elektronista lautapeliä sekä lautapeliin liittyviä minipelejä. Pelihahmoina toimivat aikaisemmista *Mario Party* -sarjan osista tutut Nintendon sankarit, kuten Mario, Luigi, Wario ja prinsessa Peach.

Itse peli ei varmaan kiinnostaisi pelkkänä lautapelinä, mutta siihen olennaisena osana kuuluvat minipelit kiidättävät sitä eteenpäin. Minipelejä on yhteensä 86 erilaista, ja niiden pelaaminen on helppoa – peli-idean oppii nopeasti. Jokaisen pelipaketin ohessa on myös mikrofoniohjain, jolla voi äänikomennoilla pelata kymmentä minipeliä. Lisäksi pelissä kerätään kolikoita ja erilaisia palloja, joilla voi aiheuttaa vastapelaajalle ongelmia ja samalla auttaa itseään kohti voittoa.

MONINPELIKIVAA

Pelissä on mahdollisuus erilaisiin moninpeleihin. Normaalin kaveria vastaan pelattavan lautapelin lisäksi voidaan pelata neljällä ohjaimella jopa kahdeksan hengen pelejä, joissa pelaajat toimivat kahden hengen joukkueissa. Mahdollisuus moninpeliin on lapsille suunnatussa pelissä erityisen hyvä asia, koska tällöin pelin aikana syntyy pelaajien välillä vuorovaikutusta. Tällöin pääpaino ei välttämättä ole pelkästään pelin pelaamisessa vaan yhteisessä ajanvietossa.



Mario Party 7 sisältää kuitenkin lapsia ajatellen yhden ongelman, koska kielivalikosta ei tämänkään pelin kohdalla löydy suomea. Valitettavasti kaikki peliin sisältyvät neuvot ja päämäärät, minipelien ohjeet sekä 29 erilaisen pallon vaikutukset selitetään vieraalla kielellä. Tällöin nuoremmat pelaajat saattavat tarvita ainakin aluksi aikuisen apua, sillä esimerkiksi pelilaudat ja voittaminen monimutkaistuu pelin edetessä.

SOPII HIENOSTI LAPSILLE

Mario Party 7 ja kaikki muutkin *Mario Party* -pelit ovat selvästi nuoremmille pelaajille suunnattuja. Pelin suositusikäraja on S-3, mikä on sen sisältöön liittyen aivan kohdallaan. Pelikokemus on aina musiikista ja grafiikasta lähtien kokonaisvaltaisen positiivinen, eikä tarinan ilkimyksenä toimiva Bowser ole hahmona kovinkaan pelottava. Pelikokemuksesta jää hyvä mieli, mikä on ehdottoman tärkeää lapsille suunnatuissa peleissä, jollainen *Mario Party 7* ehdottomasti on. Peli vain saattaa olla yksin pelatessa turhan vaikea alle kouluikäisille pelaajille.

Yksin pelattuna peli ei kanna kovin pitkälle, mutta kaverien kanssa sen pelaaminen on hauskaa ajanvietettä. Myös onnella on pelissä oma osansa, kuten mainiossa ja pelillisesti toimivassa lautapelissä kuuluukin olla. ■

CINDERELLA MAN

Ron Howard ja Russell Crowe palaavat yhteisen sorvin ääreen tositarinaan perustuvassa *Cinderella Man* -draamassa. Crowe on Jim Braddock, 1930-luvulla kehäraakiksi taantunut ehtoopuolen nyrkkeilijäsuuruus, joka elättää perheensä piiritason kamppailuista saamillaan kipurahoilla ja satunnaisilla hanttihommilla. Tunnelin päässä näkyy kuitenkin valoa. Manageri Joe Gould (**Paul Giamatti**) järjestää Braddockille pääsyn titteliotteluun.

Vaivaannuttavan sentimentaalisilla ja laskelmoivilla teoksilla Oscar-pystejä pyydystävä Howard ohjaa yllätyksettömän ja pitkäpiimäisen henkilökuvan. Elokuvan kyky koskettaa on vain pinnallinen. *Million Dollar Babyn* kaltaisen kokonaisvaltaisen elämyksen tarjoamiseen rahkeet eivät riitä, vaikka ajankuva ja nyrkkeilykohtauksien toteutus ovatkin kohdallaan.

Ron Howard kuljettaa tarinaa rutiininomaisin ottein, mutta miehen edesottamuksissa ei ole mitään sellaista, mikä nostaisi entisen Onnen päivät -tähden ohjaajien terävimpään kärkeen. Huipentumana on peräti 20-minuuttinen turpasauna, jossa Braddock ja maailmanmestari Baer (**Graig Bierko**) ottavat toisistaan mittaa silkkibokserit jalassa.

Kamerakikkailua ja valiotason äänisuunnittelua sisältävä periodi on toki hengästyttävä, mutta loputtomaan iskujen vaihtoon leipiintynyt katsoja alkaa pian rukoilla nukuttavaa oikeaa suoraa. Karismaattinen, toisinaan maneereistaan kärsivä Crowe tekee särmikkään roolityön, mutta nautittavimmasta suorituksesta vastaa Oscar-ehdokkuudenkin saanut Giamatti. **Renée Zellweger** on Braddockin pikkusievänä vaimona suloinen, mutta hänen kykynsä eivät pääse matalalentoisessa roolissa oikeuksiinsa.

Seepiasävytteinen kuva on miellyttävää katseltavaa, ja hyvin miksattu ääniraita vakuuttaa eritoten nyrkkeilykohtauksissa. Ekstroissa pihistellään, mikä tietää rahastusta runsaammin varustetulla, tulevalla erikoispainoksella. Nyt levy sisältää vain poistettuja kohtauksia ja koosteen, jossa hehkutetaan Braddockin nyrkkeilytaitoja arkistomateriaalilla höystettynä.

PISTEET: ★★

OHJAUS: **Ron Howard**
PÄÄOSISSA: **Russell Crowe, Paul Giamatti, Renée Zellweger**

DINOSAURUKSET JO KIRJOITETTU

Steven Spielbergin luoman Jurassic Park -saagan neljännen osan käsikirjoitus on valmis odotettua aiemmin. Tuottaja Fred Marshallin mukaan JP4:n kuvaukset olisi tarkoitus aloittaa ensi vuonna. Elokuvan ensi-iltaa odotetaan vuodelle 2008. Tällä hetkellä Marshall ja Spielberg työskentelevät toisen suosikkisaagan parissa. Indiana Jonesin neljännen osan pitäisi ilmestyä vuonna 2007.

KATRINA RIEHUU VALKOKANKAALLE

Hongkongilaisohjaaja Wong Kar Wai suunnittelee elokuvaa New Orleansia koetelleesta Katrina-hirmumyrskystä. Tiettävästi hän haluaa Oscar-palkitun Adrien Brodyn elokuvan pääroolin. Teos oli tarkoitus kuvata New Orleansista, mutta koska kaupungin jälleenrakennus on kesken, elokuva filmataan todennäköisesti New Yorkissa.

Persoonallinen Wong voitti vuonna 1997 parhaan ohjaajan palkinnon Cannesissa elokuvallaan Happy Together. Tänä vuonna hän toimii samaisen festivaalin tuomariston puheenjohtajana.

SINILEVYT TOUKOKUUSSA

Sony Pictures on ilmoittanut ensimmäisten uuden sukupolven blu-ray -elokuvalevyjen saapuvan kauppoihin Pohjois-Amerikassa 23. päivänä toukokuuta. Kahdeksan julkaisun joukosta löytyvät muun muassa *Fifth Element* ja *Lentävien tikarien talo*. Seuraavat kahdeksan elokuvaa on tarkoitus julkaista kesäkuun puolivälissä.

Samana päivänä ensimmäisten blu-ray -elokuvien kanssa markkinoille tulee myös blu-ray -soitin Samsungilta. Sony ja Pioneer julkaisevat omat blu-ray -soittimensa myöhemmin. Blu-ray -formaatti kilpailee hd-dvd -levyjen kanssa tulevaisuuden dvd-korvaajan asemasta.

PELAA!-LEHDEN DVD-SIVUN TOIMITTAA:

FILMIFIN
KLASSIKOISTA KULTAKLASSIKKOIHIN – WWW.FILMIFIN.COM

KAUNOTAR JA KULKURI

Walt Disneyn kultakauden animaatioleffojen juhlajulkaisuvuorossa on klassikko vuodelta 1955: *Kaunotar ja Kulkuri*. Elokuva on ajaton tarina ystävyydestä, luottamuksesta ja kaiken voittavasta rakkaudesta. Keskiluokkaisen perheen hemmoteltu cockerspanieli Kaunotar kokee jääneensä hylätyksi, kun isäntäperheen kaikki energia menee uuden ihmislapsen kanssa. Yksin kaupungilla harhaileva Kaunotar tutustuu huolettomaan kulkukoiraan, joka tietää kuinka julmassa maailmassa selvitään.

Ensimmäisen kerran kotikatsojille laajakuvamuodossa julkaistun leffan kuva on restauroitu huolellisesti, eikä kuvanlaadun perusteella helposti uskoisi katsovansa yli puolen vuosisadan ikäistä elokuvaa. Myös ääniraidat (Dolby Digital 5.1 englanniksi ja suomeksi) on entisöity mallikelpoisesti. Lisämateriaaleista löytyy 40-minuuttinen dokumentti elokuvan tekemisestä, kuvagallerioita, interaktiivisia pelejä, poistettu kohtaus ja musiikkiesityksiä.

PISTEET: ★★★★

OHJAUS: **Hamilton Luske, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson**
PÄÄOSISSA: **Barbara Luddy, Larry Roberts, Peggy Lee, Bill Thompson**

SOPHIE SCHOLL – VIIMEISET PÄIVÄT

Tositapahtumiin perustuva Sophie Scholl - viimeiset päivät kertoo parikymppisestä tytöstä, joka nousi lopulta rohkeudellaan Saksassa vapauden symboliksi. Julia Jentschin esittämä Sophie ja hänen veljensä Hans kuuluvat Valkoinen ruusu -vastarintajärjestöön, joka kritisoi maassaan hallitsevaa natsihallintoa julmuuksista ja vapauksien rajoittamisesta. 18. päivän helmikuuhun, 1943, sijoittuva elokuva käy läpi hiljattain julkaistujen dokumenttien avulla Sophien viimeisiä kuulusteluja ennen hänen kuolemaansa.

Sophie Scholl vakuuttaa dokumentaarisella kerronnallaan ja intensiivisellä tunnelmalla. Kuulusteluista koostettu elokuva on välillä hieman anteeksipyytelevä, mutta pohjimmiltaan laadukas vastakkainasettelu kahden erilaisen ideologian ja niiden teettämien kahleiden välillä.

Levy on kuvan- ja äänenlaadultaan hyvää perustasoa. Lisämateriaaleista löytyy tekijöiden biografiat ja haastattelut.

PISTEET: ★★★

OHJAUS: **Marc Rothemund**
PÄÄOSISSA: **Julia Jentsch, Gerald Held, Fabian Hinrichs**

PELAA!-lehden 10. numerossa muun muassa seuraavat hittipelit

TOMB RAIDER: LEGEND

Lara Croftin seitsemänneltä seikkailulta odotetaan paljon

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

Kaikkien aikojen parhaisiin seikkailupeleihin luetun The Longest Journeyn jatko-osa

DAXTER

Jak-peleistä tuttu ottsel-olento omassa vauhdikkaassa ja hilpeässä tasoloikkapelissä

Sekä paljon muuta peleihin ja pelien maailmaan liittyvää!
10. numero ilmestyy 28.4.

WWW.PELAA.INFO

ETHÄN HALUA MISSATA YHTÄÄN PELAA!-LEHTEÄ?

Vastaanottaja maksaa postimaksun

H-Town Oy/PELAA!
VASTAUSLÄHETYS
Tunnus 5012279
00003 HELSINKI

KYLLÄ, haluan PELAA!:n vuodeksi (6 nroa.) kotiin hintaan 9,95 €

Ethän halua missata yhtään PELAA!-lehteä? Tilaa PELAA! nyt kotiin kannettuna erittäin edullisesti!

Nimi
Lähiosoite
Postinro ja postitoimipaikka
Kotipuhelin, myös suuntanro. Sähköposti
Allekirjoitus (huoltajan, jos alle 18v.)

Vain allekirjoitetut kupongit käsitellään! Tarjous voimassa vain tällä kupongilla!

NINTENDO DS™

Maailma villiintyy maaliskuun 31. päivä

Welcome to Animal Crossing Wild World

Hei Anni!

Miten voit? Oli mukavaa kun vierailit kylässäni eilen! Eilinen oli upea päivä, eikö vain? ON NIIN IHANAA olla parhaan ystävän kanssa ja tehdä mitä huvittaa ilman huolen häivää!

Muistatko kun loikoilimme riippumatoilla katsellen ohikiitäviä päiviä? Tai sen kun suunnittelimme VAATTEITA! (Juuri nyt minulla on päällä sinun suunnittelemasi punainen kukallinen mekko Se sopii hienosti uuden hattuni kanssa!!)

Lupaathan että vietämme yhtä hauskan päivän ensi perjantaina!

Toivon, että kutsuit myös Hellun ja Maijan!

En malta odottaa, että näen talosi! Sisustitko sen todella vaaleanpunaiseksi? Olen niin kade!! Kirjoita pian

Kuisesti paras ystäväsi

Roosa

www.nintendo.fi

Kutsu jopa kolme ystävää kylääsi ja pelaa (heidän kanssaan) netissä!

Nintendo Wi-Fi Connection